

SPIELE-SEQUELS IM TEST

Lemmings 3D ◆ Dungeon Master 2 ◆ Mech Warrior 2

BEST OF BOTH WORLDS

Vergleich: Kombi-Soundkarten für wenig Geld

GEBELL GANZ VIRTUELL

- ★ **Hunde-Simulator PAWS**
- ★ **Microsoft Dogs**

Test: Mech Warrior 2

ADVENTURE-LÖSUNGEN

Simon 2 ◆ Space Quest 6 Star Trek Next Generation

SPASS MIT ONKEL BILL

Windows 95 Praxis-Tips: So laufen DOS-Spiele

Microsoft Windows 95

Battle Isle 3: Schatten des Imperiums • **Saturn und 3DO:** Konsolen-Konkurrenz für den PC?
Spiele-Zensur: Entschärft für Deutschland • **3D-Chip:** Das Geheimprojekt von NVidia

- Mehr Sound
- Mehr Dynamic
- Mehr Future
- Mehr Fun

NuSound PnP

Von wegen: Soundkarten sind alle gleich...

Lust auf mehr Spaß in Spielen, Windows und Multimedia?

Dann brauchen Sie die etwas bessere Soundkarte NuSound PnP für begeisterte Spieler und Musiker. Die beste Ausrüstung für Software von '95!

Mehr Klangpower für Spiele

An alle Spieler haben wir besonders gedacht. Das bedeutet: 100% Spielekompatibilität, weil die NuSound PnP alle wichtigen Soundstandards inklusive SoundBlaster Pro und GM/GS versteht. Natürlich treiberfrei unter DOS und in Windows '95®. Mehr als 365 echte, kristallklare und druckvolle Instrumente und 3D-Spatializer Sound versetzen Sie ungefährlich mitten in's Geschehen.

High End Audio eingebaut

Wie ihr CD-Player verfügt die NuSound PnP über Eigenschaften wie 64-fachem Oversampling und hohem Rauschabstand von über 93dB. Das Ergebnis? Angesagte Sounds mit präzisen Höhen und kraftvollen Bässen.

- Einfacher Einbau durch 'Plug and Play'
- HiFi-Qualität mit 18-Bit Wavetable
- 190 Instrumente und 107 Percussionsounds
- Sampling in 16-Bit, 48kHz Stereo
- Erweiterbar dank IDE CD-ROM, WaveBooster und NuPanel™ Anschlüsse

Wenn Si[illegible]ötete Wangen haben, sind Sie unser K[illegible] NuSound PnP gehört Ihnen schon für unglaubliche 299 Mark!

ORCHID – Simply More Sound



MODERNE ZEITEN

Noch keine drei Jahre ist PC Player alt, aber der Blick zurück sorgt für heftigste Nostalgiewallungen. In unseren Wertungskästen der Gründerzeit mußten wir tatsächlich noch ein Kreuzchen für Opas 16-Farben-Standard EGA vorsehen. Die Zeiten ändern sich – und damit auch unser Wertungskasten. Bei der jüngsten inhaltlichen Überarbeitung haben wir uns von Leserzuschriften leiten lassen. So wurde der 286er endgültig aus den Annalen der Spieletester-Geschichte entfernt. Der Drang zu höheren Auflösungen sorgte für mehr Angaben rund um Super VGA: Außer detaillierten Pixel-Infos gibt es auch ein Kästchen für Grafikmodi oberhalb der üblichen 256 Farben, namentlich »Hi Color« und »True Color«. Und wir bieten nun neben den Blaster-Varianten Mono/Stereo auch Extra-Kreuzchen für die Ausnutzung von Soundblaster AWE 32 sowie Gravis Ultrasound.

Auf vielfachen Wunsch gehen wir jetzt immer auf die Anzahl der Spieler ein (vor allem für Netzwerk-Freaks wichtig) und differenzieren die Hardware-Angaben. Neben dem Minimum-System laut Hersteller verrät die PC Player-Redaktion ihre persönliche Empfehlung: Ab wieviel MHz flutscht die Grafik auch schön geschmeidig über den Bildschirm? Bei soviel Aufräumarbeiten gibt es auch Entrümpelungsopfer zu vermerken: Nachdem quasi jedes neue PC-Spiel auf CD-ROM erscheint, ist das entsprechende CD-Symbol überflüssig geworden – es ruhe in Frieden.

Um auch in Zukunft ein Gespür für Ihre Themenwünsche zu haben, studiert die Redaktion alle Briefe und Postkarten, die bei uns landen. Egal ob Wertungskasten-Reform oder nächster »Keine Panik«-Stoff – das letzte Wort hat das Leser-Feedback. Also werden Sie des Briefmarkenleckens bitte nicht müde und lassen Sie uns wissen, welche Themen Sie am meisten interessieren.

Richtiggehend drunter und drüber ging es beim ersten »Online-Streitgespräch« von PC Player. Bis zu 80 User waren gleichzeitig im virtuellen Konferenzraum von CompuServe dabei. Über das Thema »Fairneß in Computerspielen« wurde heftig debattiert: Um das 300 KByte große Konferenzprotokoll auf einen 2-Seiten-Artikel runterzukürzen, ist noch etwas »Feinarbeit« mit der Sense notwendig. Die Aufbereitung finden Sie deshalb erst in der nächsten PC Player. Doch keine Sorge, beim Streitgespräch in diesem Monat fliegen genug Fetzen: Jörg Langer und Virgin-Repräsentant Christian Weikert stritten sich um das Thema »Spiele-Zensur für den deutschen Markt«.

Einen gänzlich streitfreien, von Intrigen ungetrübten Monat wünscht

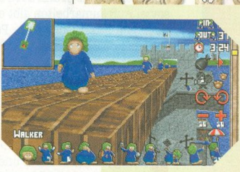
Ihr PC-Player Team







Die Multimedia-Hundeschau von Microsoft im Test **30**



Generationswechsel: Wie gut ist »3D Lemmings«? **114**



So geht's: DOS-Spiele unter Windows 95 **22**

aktuell

software

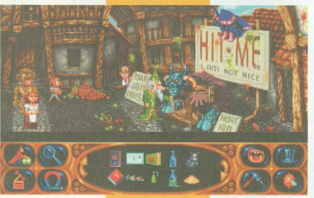


hardware





Hören und staunen: Preiswerte Kombi-Soundkarten bieten sowohl General-MIDI-Musik als auch Digitaleffekte auf Pro-Niveau **142**



Abenteurer-Komplettpakete: Test + Lösung zu »Space Quest 6« und »Simon the Sorcerer 2« **52**



Jahrelang mußten wir auf »Mech Warrior 2« warten – jetzt sind Activisions 3D-Kampfroboter endlich fertig. Test ab Seite **42**

Mit dem Sega Saturn erreicht die neue Generation von CD-Videospielen Deutschland. Ist die Vormachtstellung des PC in Gefahr? **12**



tips & tricks

rubriken

spiele-tests

Preview: »Ascendancy«

AUFSTIEG INS ALL

Frühere Origin-Mitarbeiter gründeten die neue Softwarefirma Logic Factory. Ihr neues Weltraum-Eroberungsspiel bläst zum Angriff auf den Strategie-Hit »Master of Orion«.



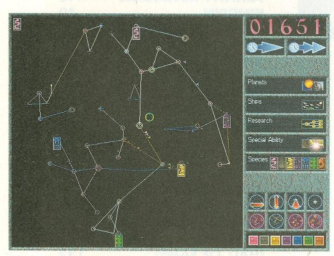
Jeder Planet ist von farbigen Rechtecken überzogen, die als Baugrundstücke dienen

Wenn der ehemalige Chefprogrammierer von Origins »Strike Commander« ein eigenes Softwarehaus ins Leben ruft, ist ein wenig mehr Interesse angebracht, als bei der 23. Shareware-Firma von nebenan. Das erste Programm von Logic Factory kopiert das beliebte Master of Orion: Ähnlich wie das Vorbild bietet »Ascendancy« strategisches Kolonisieren und Erobern von Planeten, Raumschiffbau sowie Forschung. Auch auf verschiedene Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten will man nicht verzichten. Schon die Vorversion bietet zudem schicke Super-VGA-Grafik und stimmungsvolle Sounduntermalung. Nicht weniger als 21 Rassen stehen dem Spieler zur Auswahl, darunter Riesen-Nagetiere, Amöben und Baumwesen. Bis zu sieben davon können gleichzeitig in einer Partie mitmachen, außerdem bestimmt man zu Beginn Planetendichte und Lebensfeindlichkeit. Jede Rasse hat eine bestimmte Spezialfähigkeit, die sich oft nur einmal alle 90 Runden verwenden läßt: kostenlose Forschung, Energiediebstahl bei fremden Schiffen oder Anstiftung zum Krieg; auch schier unzerstörbare Schiffe sind im Angebot.

Beim Schiffsbau bestimmen Sie die einzelnen Komponenten

Diplomatie betreibt man nach der beliebten Multiple-Choice-Methode: Auf einen angeklickten, vorgegebenen Satz reagiert das Gegenüber ebenfalls recht einsilbig – und schon ist der gegenseitige Krieg erklärt, eine Allianz geschlossen oder eine Information ausgetauscht. Als Neuerung kann man auch gezielt über bestimmte Drittparteien oder Planeten reden, um z.B. für ein bestimmtes Planetensystem militärische Hilfe anzufordern.

Um jede Sonne kreisen Planeten, die sich in Größe und Aufbau unterscheiden. Die Oberfläche ist von mehreren Rechtecken bedeckt, deren Farbe die Nutzungsmöglichkeiten des entsprechenden Feldes andeuten. In diese Felder hinein bauen Sie z.B. Fabriken oder Laboratorien, sofern dafür genügend Bevölkerung zur Verfügung steht. Im Orbit werden Raumflughäfen, Planetenschilde und Schiffe konstruiert. Letztere stellen dem Weltall-Eroberer wiederum verschiedene Leerplätze zur Verfügung, die mit Antrieben, Waffen und ähnlichem gefüllt sein wollen. Andere Planeten des eigenen Sonnensystems können relativ einfach besiedelt werden, beim Anfliegen entfernter Sterne ist etwas mehr Aufwand notwendig. Zum Glück gibt es sogenannte »Star Lanes«, die als instellare Schnellstraßen fungieren.



Die Sonnensysteme sind durch feste Routen verbunden

Die Sonnensystemkarte kann man drehen und vergrößern

Anders als bei Master of Orion finden Raumschlachten nicht als eigenes Spiel im Spiel statt, sondern im gewohnten Umfeld der zoom- und scrollbaren Sonnensystemkarte. Pro Tag steht jedem Schiff eine begrenzte Anzahl von Aktionen zur Verfügung, z.B. Abfeuern einer Raketensalve. Grafik und Bedienung sind gut gelungen; mit sieben Tutorials wird man außerdem zügig und verständlich ins Geschehen eingewiesen. Wir sind gespannt, wie sich Ascendancy demnächst im Test gegen den Komplexitätsgiganten Master of Orion durchsetzen wird. **(la)**

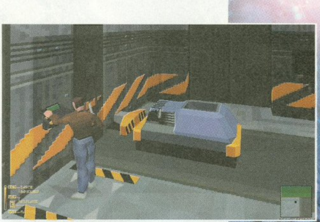
ASCENDANCY-FACTS

- **Hersteller:** Logic Factory/Softgold
- **Genre:** Strategiespiel
- **Erscheinungsdatum:** Mitte September
- **Deutsche Version:** für November geplant
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Zusammenfassung:** Rundenbasiertes Planetenerobern mit Forschung, Diplomatie, Schiffsbau und taktischen Kämpfen.

Preview: »Fade to Black«

SCHWARZARBEIT

Frankreichs Spieleschmiede Delphin setzt auf 3D-Grafik: Der »Flashback«-Nachfolger soll nicht nur schöner aussehen, sondern auch besser zu spielen sein.



Der Polygon-Recke bastelt an den Einrichtungen herum

Selten war die Fortsetzung eines Spiels dem Vorgänger unähnlicher als im Fall von »Fade to Black«. Es knüpft an das Action-Adventure »Flashback« an, das vor rund zwei Jahren mit einer geschmeidig animierten Spielfigur glänzte, aber durch ein paar spielerische Mängel nicht voll überzeugte. Steuerte man im unfair schwierigen »Flashback« die Hauptfigur Conrad B. Hart noch in der Seitenansicht, blicken Sie dem Helden in »Fade to Black« quasi über die Schulter, wenn er durch die 3D-Umgebung hetzt. Das französische Programmierteam Delphine hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt: Unfaire Kampfeinlagen sollen passé sein, eine gesunde Mischung aus Action und Rätseln dagegen Trumpf.

Wir schreiben das Jahr 2190. Eine bösartige Rasse mächtiger Superhirne hat die Kontrolle über das Sonnensystem übernommen. Sogenannte »Morphs«, die ihren Metabolismus in jede beliebige Form wandeln können, holen den Besatzern in brenzligen Fällen die Kastanien aus dem Feuer. Hier knüpft die Handlung des ersten Teils an, denn der gute Conrad hat eben erst sein Gedächtnis wiedererlangt und kehrt im Hyperschlaf zur Erde zurück. Kurzerhand schnappen ihn die mies gelaunten Außerirdischen, die er schon aus »Flashback« kennt, und kerkern ihn einfach auf dem Mond ein.

Das ist die Ausgangssituation für den Spieler. Er übernimmt die Kontrolle über Conrad, der zusammen mit seinem Mitgefangenen John O'Connors fliehen und den Bösewichten Manieren beibringen soll. Dazu muß er eine Widerstandsbewegung namens »Madragore« kontaktieren und unterstützen. Die Spielfigur besteht aus Polygonen, die enorm realistisch und geschmeidig animiert sind. Dank Gouraud-Shading werden die eckigen Körper weich gerundet, was einen schnellen PC voraussetzt - ein DX2-66 ist das Minimum. Sie dürfen zwischen VGA und Super VGA wechseln, was je nach Rechnerleistung die Grafik deutlich verbessert. Die Wände der rechteckig angelegten Räume sind mit Texturen verziert, ebenso die vielen Gegner. Diese wurden mit 3D-Software gerendert und dann ins Spiel eingebunden.

Sie bestimmen, ob Sie eine feste Kameraperspektive bevorzugen oder verschiedene Ansichten das Geschehen zeigen sollen. Die erste Variante eignet sich besonders für die Kämpfe gegen die Morphs, da Sie so am besten zielen können. Der Wechsel der Perspektiven verstärkt dagegen den filmhaften Eindruck und erinnert an Spiele wie »Alone in the Dark«. Die Steuerung ist somit je nach Ansicht etwas gewöhnungsbedürftig, da die Kamera manchmal den Bewegungen hinterherhinkt oder man seitenverkehrt steuern muß. Davon können Sie sich anhand der Demoversion überzeugen, die Sie auf dem aktuellen CD-ROM der PC Player Plus finden.



Ob dieser Typ uns helfen wird?

Conrad beherrscht nicht nur die Kunst des Kampfes, sondern besitzt auch ein gewisses technisches Geschick, damit er Räume durchsuchen und Anlagen manipulieren kann. Diverse Puzzles werden neben den Actioneinlagen für Motivation sorgen, wobei der Schwierigkeitsgrad insgesamt deutlich unter dem von »Flashback« liegen soll. Zahlreiche nützliche Gegenstände wie Minen finden sich in Schränken, hin und wieder trifft man auf Krankenstationen, in denen Conrad seine schwindende Lebenskraft wieder auflädt.

Die Programmierer basteln derzeit an den sechs großen Levels, die mit mehreren Abschnitten und kleinen Missionen einige Komplexität versprechen. Alle Aufgaben sollen in eine ausgefeilte Handlung eingebettet werden, die sich wie ein roter Faden durchs Spiel zieht und durch viele gerenderte Zwischensequenzen untermalt ist. (fs)

Leider verloren: Unser Held wird gemorpht.

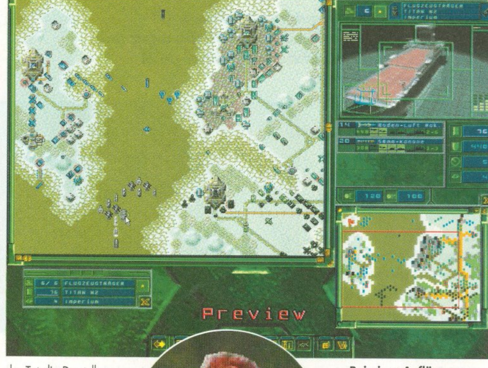
FADE-FACTS

- **Name:** Fade to Black
- **Hersteller:** Delphine/Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Action-Adventure
- **ca.-Preis:** DM 110,-
- **Deutsche Version:** parallel zur englischen; inkl. Sprachausgabe.
- **Erscheinungsdatum:** voraussichtlich September.
- **Hardware-Minimum:** 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM, Doublespeed-CD-ROM und SVGA.
- **Features:** Fortsetzung von »Flashback«; verschiedene Kameraperspektiven.

Preview: »Schatten des Imperiums«

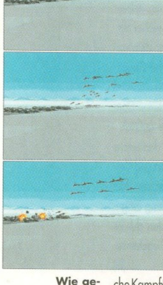
SCHATTEN-INSEL

Der neueste Teil der deutschen Erfolgsserie »Battle Isle« setzt auf alte Stärken und neues Aussehen: Anstelle von DOS läuft das Programm unter Windows.



Bei einer Auflösung von 1024x768 kommt die freie Fensteranordnung erst richtig zur Geltung

Wenige deutsche Softwarefirmen schaffen es, mit ihren Produkten auch außerhalb des hiesigen Markts erfolgreich zu sein. Zu diesen Ausnahmen gehört Blue Byte, die vor allem mit ihrer »Battle Isle«-Serie bekannt geworden sind. Beim kurz vor der Vollendung stehenden »Schatten des Imperiums« handelt es sich um eine Fortsetzung des zweiten Teils, nicht um eine Neukonzeption von Grund auf – ein Qualitätssprung wie vom Urprogramm auf Battle Isle 2 ist nicht zu verzeichnen, die Spielmechanismen sind im wesentlichen gleich geblieben. Trotzdem hat man eine entscheidende Änderung vorgenommen: Schatten des Imperiums läuft ausschließlich unter Windows, was für bessere Bedienung und Übersichtlichkeit sorgen soll.



Wie gewohnt, sieht man bei den Kämpfen eine kurze 3D-Sequenz

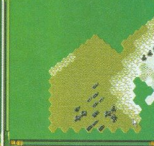
Fast alle Fenster lassen sich beliebig ein- und ausschalten, sowie in der Größe verändern. Dies kommt besonders gut zur Geltung, wenn man über eine entsprechend hohe Bildschirmauflösung verfügt. So können Sie bei 1024x768 Pixel (bei 256 oder mehr Farben) nicht nur einen großen Ausschnitt des Spielfelds sehen, sondern gleichzeitig noch die Übersichtskarte und die detaillierte Einheiteninfo. Letztere zeigt die bekannten 3D-Rundflüge um den entsprechenden Trupp sowie sämtliche Kampfwerte. Zusätzlich oder stattdessen läßt sich ein Minifenster aufrufen, das nur die wichtigsten Daten hergibt. Ergänzend zur Auflösung wählt man eine von drei Grafikgrößen aus, womit man sich in der Tat die Darstellung so hinbiegen kann, wie man es gerne möchte.

Die Geschichte dreht sich um Heerführerin Caro, die nach einem Flugzeugabsturz auf den mythenumrankten Ex-Imperator stößt. Dieser unterstützt ihren Kampf zugunsten der Kais mit seinen schier unbesiegbaren Prätorianer-Truppen. Neben einer Solokampagne mit etwa 20 Einzelmissionen sollen in der fertigen Version einige Mehrspieler-Karten enthalten sein, auf denen man sich nach Herzenslust mit menschlichen Gegnern kloppen kann. Der Kampagnenmodus wurde erweitert und gleicht nun stark dem von »Panzer General«: Sie können alle Einheiten mit einem Namen versehen und in die jeweils nächste Mission übernehmen – sofern sie die akuelle überleben, versteht sich. Praktisch alle aus Teil 2 bekannten Features sind weiterhin vorhanden, so lassen sich neue Truppen aufstellen und angeschlagene reparieren, außerdem muß auf den Nachschub mit Treibstoff und Munition geachtet werden. Wer möchte, läßt diese »Service-Leistungen« automatisch vom Programm erledigen.

Videoschnipsel erzählen die Hintergrundgeschichte weiter

Die Missionsbeschreibungen, Fortführungen der Hintergrundgeschichte, Wetterberichte und sonstigen Ereignisse bekommt der Spieler als Videoschnipsel zu sehen. Mit einigem Aufwand filmte Blue Byte Schauspieler ab und setzte sie in gezeichnete Kulissen. Je nach Geschwindigkeit Ihres PCs bzw. Ihrer Grafikkarte, stehen Ihnen drei Größen fürs Abspielen der Videos zur Verfügung. Eine Rekorderfunktion erlaubt es, alle schon gesehenen Zwischensequenzen beliebig oft abzurufen. Die fertige Version soll zudem 20 Begleitmusikstücke sowie eine Onlinehilfe bieten. (la)





Drei Grafikgrößen stehen zur Wahl

FACTS ZU BATTLE ISLE 3

- **Entwickler:** Blue Byte
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Mitte September 1995
- **Deutsche Version:** zeitgleich mit der englischen
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Kurzzusammenfassung:** Detailverbesserter Nachfolger von Battle Isle 2 mit Mehrspielermodus und konfigurierbarem Bildschirmaufbau

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Sierra-Klassiker
komplett in deutsch auf PC Disk zu unverschämt günstigen Preisen!
Police Quest 4
Gabriel Knight
je 29,95

Sim City Enhanced
Das Kultspiel von Interplay jetzt zum Mitnahmepreis in zwei Versionen jeweils auf CD-ROM:
engl. Sprachausgabe 19,95
dt. Sprachausgabe 29,95

Unser Tip des Monats
Star Trek total!
Star Trek TNG: Final Unity
mit deutschen Untertiteln 99,95
Limitierte Special Collector's Edition (engl.) 99,95
Star Trek 25th Anniversary
Die Jubiläums-Ausgabe auf CD-ROM
29,95

Anstoss
incl. World Cup Edition
zwei der besten Fußball-Manager auf einer CD-ROM!
29,95

Aces Collection
Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe
komplett auf einer CD-ROM incl. Missions zum absoluten Hammerpreis!
49,95

Bitte anschnallen!
Hi-Octane
Bullfrog's 3D-Rennspiel gibt's jetzt und nur für kurze Zeit zum absoluten Knüllerpreis!
CD-ROM 69,95

Terminal Velocity
Apogee präsentiert sein neuestes 3D-Action-Spektakel für CD-ROM und PC Disk
69,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95*	
1944 – Across the Rhine	99,95*	99,95*
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	**69,95**	
Air Power (dt.)	89,95*	89,95*
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow	99,95*	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Asterix – Die große Reise (dt.)	79,95	
Atlas (dt.)		59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	39,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Biing! (dt.)	**79,95**	**79,95**
Bioforge (dt.)	99,95	
Bloodwings	99,95*	
Bolo	59,95	
Brett Hull Hockey '95	79,95	
Burning Steel 3	89,95	
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer (US / dt.)	je 99,95*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95*	89,95*
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPR.	**79,95**	
Dark Universe (dt.)	89,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die total verr. Rallye/mit Pad	**59,95/69,95**	
Discworld	89,95	79,95
Dungeon Master 2	89,95*	89,95*
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	**69,95***	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
FX-Fighter	**89,95**	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	89,95*	89,95*
Hi-Octane (dt.) AKTIONSPREIS	69,95	
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hollywood Pictures	79,95	79,95
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Jagged Alliance (dt.)	**99,95***	**99,95***
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Knights of Xentar	99,95*	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legions		69,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	79,95*	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	**89,95**	
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic the Gathering	99,95*	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95*	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Mechwarrior 2	**89,95***	**89,95***
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	**99,95***	
NBA Live '95	99,95	
Nectaris		49,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Perfect General 2	79,95	
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	**99,95***	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95*	69,95*
Pinball Mania		49,95
Pinball Wizzard 2000	69,95*	
Pizza Connection		89,95
PowerHouse (dt.)	59,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Ring der Niebelungen (dt.)	79,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	**79,95***	**79,95***
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Unity Coll.Ed.	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95*	
SuperKarts AKTIONSPREIS	**79,95**	**69,95**
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Terminal Velocity	69,95*	69,95*
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	89,95*	
Virtua Chess (dt.)	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	**89,95***	
Vortex – Quantum Gate 2	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95*	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War	69,95	29,95
7th Guest	19,95	
Alien Legacy		29,95
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)	**49,95**	**39,95**
Battle Isle 2 – Scenery CD	**29,95**	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Blackhawk AKTIONSPREIS		49,95
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chaos Engine (dt.)		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)		19,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier (dt.)	39,95	49,95
Die Siedler (dt.)		**49,95**
Diggers	19,95	
Dragonsphere	39,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.		**39,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)		29,95
Gobliins 2		19,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Humans 1+2	19,95	
IndyCar Racing	**19,95**	
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Man Enough	**19,95**	
Master of Orion (dt.)	39,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		19,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	29,95	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South	29,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)		**29,95**
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)		29,95
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Rebel Assault (engl./e.dt.Ut.)	**39,95/59,95**	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Return to Zork	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (e.dA./k.dt.)	19,95/29,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	**39,95**
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	**29,95**	**39,95**
Summer+Winter Challenge	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
T.F.X. SONDERPOSTEN		39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Wizardry 6+7 (dt.)	**29,95**	

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Firebird"	**129,95**
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

ZIVILISATION IM NETZ

Nach langer Wartezeit nähert sich »Civilization for Networks« der Vollendung. Wir verraten Ihnen vorab die wesentlichen Unterschiede zum Vorgänger-Programm.

Kaum ein anderes Strategiespiel war so erfolgreich wie Sid Meiers »Civilization«, das im Laufe der Jahre für die wichtigsten Computersysteme umgesetzt und rund 500.000 mal verkauft wurde. So folgte der ursprünglichen DOS-Version eine Windows-Variante mit schönerer Grafik, aber ohne nennenswerte inhaltliche Verbesserungen.

Nach dem deutlich Civilization-inspirierten Nachfolger »Colonization« hat sich Altmeister Sid Meier daran gemacht, ein lang erwartetes Projekt zu vollenden: Civilization for Networks erlaubt nicht nur Solospiele gegen Computervölker, sondern auch das Ringen mit mehreren menschlichen Kontrahenten. Multiplayer-Partien sind per (Null-)Modem, Netzwerk und voraussichtlich Internet möglich.

Nach der Installation des Windows-Programms stehen neben dem eigentlichen Spiel ein »Interactive Guide« sowie ein Karten-Editor zur Verfügung. Mit letzterem baut man sich beliebige Karten zusammen oder verändert eine zufällig ausgewürfelte. Städte oder Einheiten lassen sich nicht plazieren, so daß auch Partien auf selbstgemachten Welten immer bei Null anfangen.

Per Karten-editor bastelt man sich eigene Welten zusammen

Für die Chat-Funktion im Mehrspielermodus ist es natürlich wichtig, wie Ihr Konterfei aussieht...

Trotz verschiedener Zoomstufen erinnert CivNet stark an »Civilization for Windows«

Das eigentliche Spielprinzip blieb unverändert, neue Kampfeinheiten gibt es ebensowenig wie zusätzliche Forschungsstufen. Dafür hat sich einiges im Detail getan: Die Karte zoomt in mehreren Stufen, was bei großen Reichen für besseren Überblick sogt. Siedler bekommen per »Smart-Funktion« ein Eigenleben, der automatische Ausbau der Städte läßt sich jetzt gezielt beeinflussen. Alle Berichte (»Unsere Forscher haben die Töpferkunst entdeckt.«) werden nun in einem eigenen Fenster gesammelt und beliebig abgerufen. Per Verzweigungsfunktion springt man direkt an die »Quelle« des Reports, also zur entsprechenden Stadt, falls dort eine Unruhe ausgebrochen ist, oder zum Steuersatz, wenn die Finanzen nicht mehr stimmen. Eine schwache Figur machen in der von uns angetesteten Vorversion die Illustrationen, die von der alten DOS- bzw. Windows-Version konvertiert wurden und unter Super VGA etwas grobschlächtig wirken. Auch eine Anzeige der Siegchance beim Angriff auf gegnerische Einheiten ist bislang nicht enthalten: Durch Terrain, Veteranenstatus, Befestigung und Stadtmauern kann sich der eigentliche Kampfwert der Truppen stark ändern – aber wer will schon mit dem Taschenrechner vor dem Computer sitzen? Es besteht natürlich Hoffnung, daß Microprose diese Punkte noch überarbeitet.

Der Multi-Player-Modus läßt sich in zwei Varianten austragen: Entweder ziehen die menschlichen Spieler brav nacheinander, was einer Partie gegen die Computervölker gleicht. Alternativ dazu geben alle ihre Züge gleichzeitig ein; in diesem Fall entscheidet der Zufall, in welcher Reihenfolge die Befehle tatsächlich ausgewertet werden. Im »offenen« Spielmodus können jederzeit »Nachzügler« einsteigen und Völker übernehmen, die bis dahin vom Computer gespielt wurden. Wie gut die neuen Modi in der Praxis funktionieren, wird erst ein intensiver Test zeigen. (la)

Der »interaktive« CivGuide erklärt mit Tafeln die Spielmechanismen und Einheiten

CIVNFET-FACTS

- **Entwickler:** Sid Meier/Microprose
- **Genre:** Strategiespiel
- **Erscheinungsdatum:** Ende August
- **Deutsche Version:** zeitgleich mit der englischen
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Zusammenfassung:** Im Kultspiel aller Computerstrategen kann jetzt per Netzwerk oder Modem mit menschlichen Gegnern gerungen werden.

»Sega Saturn« und »Goldstar 3DO«

NEUE SPIELWIESEN

Still und heimlich hat die jüngste Videospiele-Generation den deutschen Markt erreicht. Seit Juli stehen mit dem »Sega Saturn« und dem »Goldstar 3DO« zwei neue 32-Bit-Systeme in den Händlerregalen. Sind die CD-Spieleboliden sogar eine Konkurrenz für den PC?

Aktuell

Videospielkonsolen sind technisch von gestern. Die Software wird auf Module gebrannt, die nur mickrige Speicherkapazitäten erlauben. Und der Level der Spiele endet bei Super Mario; also alles nur Kinderkram... Na, haben wir jetzt alle Vorurteile beisammen? Dann kehren Sie mal die gesammelte Polemik mit einem Schäufelchen zusammen und ab damit in den Sondermüll – die neue Generation der Spielespezialisten ist nämlich da. Noch bevor Sony Anfang Oktober seine Playstation ausliefert, haben zwei Mitbewerber ihre neuen Systeme veröffentlicht. Der 3DO-Player von Goldstar und das Sega Saturn bieten beide eingebaute CD-Laufwerke und wollen es technisch mit modernen PCs aufnehmen.

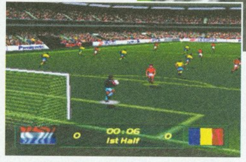
Man mag noch so viele Vorurteile gegen reine Spielekisten hegen wie man will – im Vergleich zum letzten Kartenaustausch am PC ist der Aufbau von 3DO und Saturn die reinste Wohltat. Scart-Kabel an den Fernseher, Netzteil in die Steckdose, CD einlegen, starten, läuft! Niemand beschwert sich über zuwenig Speicher, es gibt keine zu modifizierende CONFIG.SYS und Ärger über ruckelnde Grafik ist auch ausgeschlossen. Während beim PC vom 386er bis zum Pentium 120 erhebliche Peformance-Unterschiede drohen, sind die Konsolenspiele auf eine bestimmte Hardware ausgelegt, die auch nicht mit verschiedenen Sound- und Grafikkarten nerven kann. Kehrseite der Medaille: So ein »geschlossenes« Videospielsystem läßt sich nicht so leicht upgraden wie der PC.

Neben der einfachen Handhabung gefällt die Wohnzimmer-Tauglichkeit von 3DO und Saturn. Auf dem großen Fernseher wirkt die Grafik um einiges imposanter, als wenn man in zehn Zentimetern Abstand vor einem 14-Zoll-Monitor klebt. Auch die Ohren sollen nicht darben: Während das Saturn auch den Sound via Scart-Kabel an den Fernseher schickt, können Sie beim Goldstar-3DO alternativ eine Audio-Strippe zur Stereoanlage verlegen. Das lohnt sich ganz besonders, wenn Sie mit einem Dolby-Surround-Verstärker gesegnet sind. Zahlreiche 3DO-Spiele unterstützen diesen Raumklang-Standard, was für eine fantastische Klangkulisse sorgt. Im Gegenzug kränkelt beim 3DO die Bildqualität: Selbst wenn man das Goldstar über eine SVHS-Buchse an den Fernseher klemmt, wirken Farben und Kontraste etwas matschiger als beim Saturn.

Neben dem einfachen Handling wollen Sega und Goldstar vor allem mit Software überzeugen. Als PC-Besitzer hat man sich daran gewöhnt, daß die eigene Hardware das Nonplusultra für Spiele darstellt. Doch mit der 3DO-Version von »Wing Commander 3« läßt sich das Selbstwertgefühl jedes DOS-Gurus anknacksen. Die Umsetzung fürs Videospiel kennt keine nervenden Ladezeiten, bietet wesentlich bessere Videoqualität und fetten Surround-Sound – Text und Sprache allerdings in Englisch. Die kühnen 3D-Kameraschwenks der 3DO-Version von »FIFA Soccer« kann man angesichts des nahenden »FIFA '96« für PC eher verschmerzen – aber ob dann mein System schnell genug ist?

Während Sie beim 3DO importierte US-Scheiben verwenden können, ist das Saturn zickig. Dessen CD-Software ist kodiert; Ware aus Amerika oder Japan läuft nicht auf europäischer Hardware. Nur vier (allerdings sehr hochwertige) Spiele waren zum Start im

Die Grafikauflösung des Saturn-Rennspiels »Daytona USA« wirkt auf den ersten Blick nicht überwältigend. Doch die mit Texturen angereicherte Action-Raserei bietet hohes Tempo und vor allem ein gutes Spielgefühl.



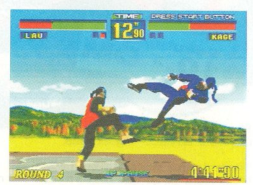
Käufer des Goldstar-3DO bekommen gleich ein Spiel geschenkt: »FIFA Soccer« ist mit seinen coolen 3D-Kameraschwenks der PC-Version vom letzten Jahr klar überlegen.



Goldstar bietet als erste Firma einen 3DO-Player in Deutschland an. Panasonic will im September mit einem anderem Modell folgen, auf dem ebenfalls alle 3DO-Spiele laufen.

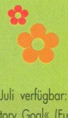


Das Sega Saturn macht in der schwarzen Unterhaltungselektronik-Erlebnislandschaft des Wohnzimmers eine gute Figur. Die fixe 32-Bit-Konsole ist vor allem für Action- und Sport-Fans interessant.



Sega setzt seine eigenen Spielautomaten exklusiv für die Saturn-Konsole um. Die 3D-Prügelei »Virtua Fighter« ist das offensichtliche (und etwas bessere) Vorbild zu Argonauts aktuellem PC-Klopper »FX Fighter«.





	SEGA SATURN	GOLDSTAR 3DO
▶ ca.-Preis für Grundgerät	DM 750,-	DM 700,-
▶ ca.-Preis pro Spiel	DM 130,-	DM 130,-
▶ CD-Laufwerk	Doublespeed; eingebaut	Doublespeed; eingebaut
▶ Lieferumfang	Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scart-Kabel für TV	FIFA Soccer, Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scart- und Antennenkabel für TV
▶ Stärken	Fixes Sprite-Wunder mit 3D-Talent. Scharfes Bild; ansprechendes Konsolen-Design.	Optimaler Sound bei Anschluß an Surround-Verstärker. Digitalisierte Videos fast in MPEG-Qualität.
▶ Schwächen	Kein separater Sound-Ausgang zum Anschluß an Hifi-Anlage. Importierte Spiele laufen nicht auf deutschen Konsolen.	Bildschärfe nicht optimal. Etwas klapprig anmutende Verarbeitung.
▶ Spieleauswahl	Klein, aber fein zum Start. Aussichten für '96 sind sehr gut.	Solide Auswahl dank US-Importen; aber weniger Spiele in der Pipeline als beim Saturn.
▶ Gesamteindruck	Sehr gut	Gut

Juli verfügbar: »Victory Goal« (Fußball), »Virtua Fighter« (3D-Prügelei«), »Clockwork Knight« (Jump-and-Run) und das überragende »Daytona USA«, die Umsetzung eines Action-Autorennens aus der Spielhalle. Vier weitere Titel – darunter eine Adaption von »Myst« – folgen bis September; der ganz große Saturn-Spieleschwung wird zu Weihnachten erwartet.

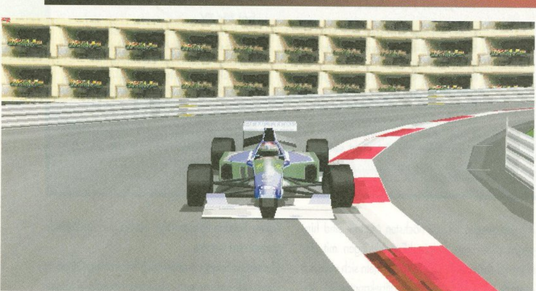
Eine ernsthafte Gefahr für den PC-Spielemarkt stellen beide Systeme kaum dar, aber eine sinnvolle Ergänzung. Wenn Sie sich vor allem für Actionspiele, Jump-and-Runs oder Sport interessieren, sollten Sie die Anschaffung eines 32-Bit-Videospiels als »Zweitsystem« ernsthaft in Erwägung ziehen. Wer die saftigen Preise nicht scheut, erhält mit beiden Geräten schnuffige Spielzeuge, deren Software freilich untereinander nicht kompatibel ist.

Fürs 3DO sprechen der größere Back Catalog an Spielen (auch US-Importe laufen problemlos) und der fantastische Surround-Sound. Unter den Software-Ankündigungen für die nächsten Monate sind hingegen nicht viele Original-Entwicklungen mit Hit-Potential dabei. Auf dem 3DO tummeln sich viele, oft grafisch verbesserte Versionen altbekannter PC-Titel. So soll der »7th Guest«-Nachfolger »11th Hour« auch das 3DO beglücken und dürfte – dank des gehobeneren Videotalents – besser aussehen als auf dem PC.

Segas Saturn räumen Insider die bessere Software-Zukunft ein. Die Sega-Konsole gilt als technisch moderner und wird demnächst von Firmen wie Electronic Arts, Virgin, Acclaim oder Konami unterstützt. Zudem dürften Segas Spielautomaten-Hits vorerst exklusiv fürs Saturn umgesetzt werden. Ein nettes Ausstattungs-Goodie bieten beide Systeme: Dank eingebauter Batterie können High Scores und Spielstände gespeichert werden.

Geduldige Spieler warten noch bis Anfang Oktober: Dann will Sony seine Konkurrenz-Konsole »Playstation« für unter 600 Mark anbieten. Das technisch hochwertige Teil sollte nicht nur in Ihre Kaufüberlegungen einbezogen werden; es könnte auch Druck auf die recht deftigen Mitbewerber-Preise ausüben. Goldstars 3DO kostet rund 700 Mark inklusive FIFA Soccer. Für das Saturn müssen Sie um die 750 Mark hinblättern – und gleich noch einen Hunderter für die Start-Software drauflegen: Segas elegant gestylter Konsole mit uneingeschränkter Wohnzimmer-Kompatibilität liegt kein Spiel bei. **(hl)**

AKTUELLE MELDUNGEN



Gehobene Grafik bei Formula One Grand Prix 2

DER ZWEITE GROSSE PREIS

Zum Nachfolger der Rennspiel-Simulation »Formula One Grand Prix« mit dem sinnigen Namen »F1 Grand Prix 2« gibt es jetzt erste Bilder; die Grafik wurde kräftig aufgemöbelt und auf hochauflösend getrimmt. Der mittlerweile über zwei Jahre alte Vorgänger brachte die Formel-1-Atmosphäre sehr gut rüber und wirkte äußerst realistisch, war aber alles andere als einfach zu steuern.

Man darf deshalb gespannt sein, was sich Microprose in spielerischer Hinsicht einfallen läßt, und wie die Bedienung aussehen wird. Mit dem Erscheinen des Rennprogramms sollte nicht vor Ende dieses Jahres gerechnet werden.

ZU SCHNELL FÜR SIE?

Nachdem es Bi-Fi in den 23 Jahren seines Bestehens auf gerade mal fünf Varianten seiner berühmten Minisalami gebracht hat, gibt es nun bereits das zweite Computerspiel zum Pausen-Snack. In »2 Fast 4 You« (»too fast for you«) steuert man einen von sechs verschiedenen Rennwagen über neun unterschiedliche Strecken. Die Autos sind ungewöhnlich groß, wenn auch nicht besonders schön geraten, was Überholmanöver alles andere als einfach macht. Natürlich können Sie nicht nur Extras wie z.B. Turbo-Raketen



Der Turbo-Trabant jagt nach dem Motto »too fast for you« durch eine Eislandschaft

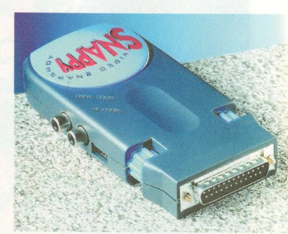
aufsammeln, sondern auch uninspiriert herumliegende Salami-Packungen.

Per Split-Screen mißt man seine fahrerischen Leistungen gegen einen anderen menschlichen Piloten. Auf der CD-Version befindet sich ein Videoclip, eine Jukebox sowie die Diskettenvariante des Spiels zur Weitergabe an Freunde und Bekannte.

VIDEO-SCHNAPPSCHÜSSE

Speziell für das Herausschneiden von elektronischen Standbildern aus Videofilmen hat die amerikanische Firma Play Incorporated »Snappy« entwickelt. Mit dem etwa 400 Mark teuren Steckmodul wird ein Videorekorder oder eine Videokamera mit dem parallelen Port des PCs verbunden und mittels der beiliegenden, komfortablen Software gesteuert. Ein laufend aktualisiertes Preview-Fenster dient zur Orientierung, bis Sie die Szene Ihrer Wahl als elektronisches Bild einfangen wollen.

Während man bei den Video-Grabs keine Hochglanz-Photoqualität erwarten darf, genügt die erreichte Bildgüte durchaus, um »Bladerunner« von den »Multimedia Leserbriefen« unterscheiden zu können. Ein spezieller Modus freezt drei Standbilder direkt hintereinander, gleicht diese dann ab und liefert so eine sehr zufriedenstellende Bildqualität. Die Dateien lassen sich im TIF-, JPEG- oder PCX-Format speichern und mit gängigen Malprogrammen weiterverarbeiten. Der bislang erhältlichen NTSC-Version soll in Kürze eine PAL-Variante folgen, die mit der deutschen Fernsehnorm kompatibel ist.



Snappy freezt Standbilder in guter Qualität aus Videofilmen heraus

ASTERIX-VERLOSUNG



Kaum ist »Asterix – Die große Reise« fertig, bastelt Infogrames am nächsten familiengerechten Spiel mit ähnlich hohem Niedlichkeitsfaktor. Um für Sie die Wartezeit bis zur Fertigstellung der »Schlümpfe« zu überbrücken, verlosen wir vier große Asterix-Plüschfiguren sowie zehn CD-ROMs »Asterix – Die große Reise« und zehn Asterix-Mousepads. Senden Sie Ihre Postkarte an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Kennwort: »Asterix«
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist am 25. August 1995; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC PLAYER AUF DER FUNKAUSSTELLUNG

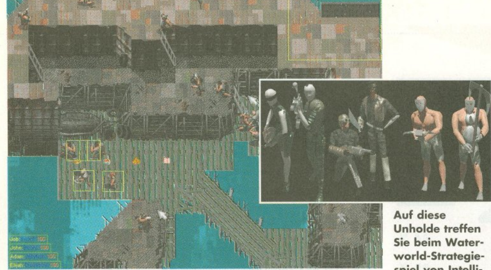
Wir stellen aus:
Halle 3, Stand 3.06

Internationale Funkausstellung Berlin

world of consumer electronics

26. Aug. – 3. Sept. 1995

Bei der Internationalen Funkausstellung in Berlin (26. August bis 3. September 1995) ist in Halle 3 mit dem Stand 3.06 auch der DMV-Verlag vertreten. Sie haben an allen Tagen der Messe die Gelegenheit, neben Kollegen unserer Schwester-Redaktionen und hochmotivierten Aboverkäufern auch leibhaftige PC-Player-Redakteure anzutreffen. Wenn Sie also Fragen haben oder einfach mal »hallo« sagen wollen: Besuchen Sie uns!



Auf diese Unholde treffen Sie beim Waterworld-Strategiespiel von Intelligent Games und Interplay

Unter Super VGA tummeln sich viele Waterworld-Krieger gleichzeitig auf dem Bildschirm

WARCRAFT MEETS WATERWORLD

Eine Art »Warcraft auf dem Wasser« hat Interplay in der Mache. Intelligent Games, die zuletzt »Ticonderoga« programmiert haben, setzen die Lizenz des Kevin-Costner-Streifens »Waterworld« als Action-Taktikspiel um. In dem wässrigen Endzeit-Szenario geht es darum, mit einer immer größer werdenden Gruppe tapferer Kämpfer verschiedene Atolle einzunehmen.

Im Gegensatz zu Warcraft wird der Spieler keine Gebäude bauen können, stattdessen legt man viel Wert auf die taktische Führung der Truppen. Das Spiel wird in Echtzeit stattfinden und mehr als 20 Missionen sowie etwa zwei Dutzend verschiedene Waffen bieten, darunter Kanonenboote und stationäre Riesen-MGs.

Außerhalb der Kampfeinsätze muß man auf die Nahrungsreserven seiner Atoll-Bevölkerung achten, indem man in einem Handels-Abschnitt Vorräte eintauscht. Neben dem Solospiel soll eine Netzwerk- und Nullmodemoption für zwei Spieler enthalten sein, außerdem läßt sich das Geschehen wahlweise in VGA- und SVGA-Auflösung verfolgen. Der Erscheinungstermin des Strategietitels ist für Oktober geplant, außerdem befindet sich auch ein 3D-Actionspiel in der Mache: Interplay will die Waterworld-Lizenz voll ausnutzen.

(la)

KURZ & BÜNDIG

+++ Am 17. Juli lief in Deutschland termingerecht die Produktion von Windows 95 an. Damit ist nach Aussage von Microsoft die pünktliche Auslieferung des neuen Betriebssystems am 5. September 1995 sichergestellt.

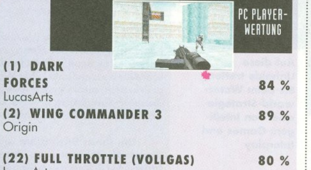
+++ Activisions »Mech Warrior 2« ist das letzte Programm der Firma, das für DOS entwickelt wurde. Alle kommenden Titel werden ausschließlich für Windows 95 produziert, auch von der erwähnten 3D-Roboter-Simulation ist eine Umsetzung auf das 32-Bit-Betriebssystem geplant.

+++ Um ihren Schaffnern eine bessere Kundenbetreuung zu ermöglichen, haben die Schweizerischen Bundesbahnen 1240 Modelle der HC-Mobilcomputer von Psion geordert. Damit sollen die Bahnbediensteten u.a. Fahrausweise aller Art ausdrucken können, deren Preise automatisch berechnet werden.

+++ Die Firma QSound will ihr Raumklang-System, das vom Hörer keine Zusatzhardware fordert, unter dem Kürzel »QSVA« verstärkt auch im Multimedia-Bereich an den Mann bringen. Bislang haben bereits Electronic Arts, Looking Glass, Sega und Virgin Interactive Lizenzen erworben. QSound wirbt mit einem Zitat von Pink-Floyd-Mitbegründer Roger Waters, der das System für eine ebenso wichtige Weiterentwicklung der Audiotechnik hält, wie es der Sprung von Mono- auf Stereoklang war.



LESER-TOP 25



Platz	Titel	Hersteller	PC PLAYER-WERTUNG
1	(1) DARK FORCES	LucasArts	84 %
2	(2) WING COMMANDER 3	Origin	89 %
3	(22) FULL THROTTLE (VOLLGAS)	LucasArts	80 %
4	(6) NBA LIVE '95	Electronic Arts	86 %
5	(5) PANZER GENERAL	SSI	81 %
6	(4) BIOFORGE	Origin	78 %
7	(10) DESCENT	Interplay	90 %
8	(7) TIE-FIGHTER	LucasArts	85 %
9	(3) INDIZIERTES SPIEL*	–	– %
NEU 10	SIM TOWER	Maxis	76 %
11	(13) SYSTEM SHOCK	Looking Glass/Origin	91 %
12	(9) COLONIZATION	Microprose	88 %
13	(21) WARCRAFT – ORCS & HUMANS	Blizzard/Interplay	83 %
14	(11) NHL HOCKEY '95	Electronic Arts	90 %
15	(16) SIM CITY 2000	Maxis	90 %
NEU 16	JAGGED ALLIANCE	Sir-Tech	76 %
17	(8) MAGIC CARPET	Bullfrog/Electronic Arts	92 %
18	(12) REBEL ASSAULT	LucasArts	86 %
19	(-) DAS SCHWARZE AUGE: STERNENSCHWEIF	Attic	75 %
20	(23) PSYCHO PINBALL	Code Masters	81 %
21	(18) NASCAR RACING	Papyrus/Virgin	88 %
22	(-) THEME PARK	Bullfrog/Electronic Arts	88 %
NEU 23	TERMINAL VELOCITY	Apogee	66 %
24	(-) US NAVY FIGHTERS	Electronic Arts	86 %
25	(14) CIVILIZATION	Microprose	91 %

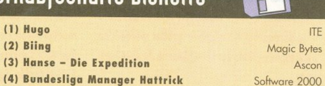
* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1995.



Verkaufscharts CD-ROM

Platz	Titel	Hersteller
1	(-) Star Trek Next Generation – A Final Unity	Spectrum Holobyte
2	(2) Flight Unlimited	Looking Glass
3	(1) Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
4	(4) Full Throttle (Vollgas)	LucasArts
5	(3) Sim Tower	Maxis
6	(6) Jagged Alliance	Sir-Tech
7	(-) The Last Dynasty	Coktel Vision
8	(7) Aces-Collection	Dynamix
9	(5) NBA Live '95	Electronic Arts
10	(-) A IV Networks	Infogrames
11	(-) Amerika 1861 – 1865 (Civil War)	Empire
12	(8) Der Reeder	Software 2000
13	(-) Hattrick	Ikarion
14	(9) US Navy Fighters	Elecronic Arts
15	(-) Prisoner of Ice	Infogrames

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juli 1995.



Verkaufscharts Diskette

Platz	Titel	Hersteller
1	(1) Hugo	ITE
2	(2) Biing	Magic Bytes
3	(3) Hanse – Die Expedition	Ascon
4	(4) Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
5	(-) Hattrick	Ikarion

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juli 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«



1. (2) Corel Draw 5.0
2. (1) Windows 3.11
3. (3) Microsoft Word 6.0
4. (4) Norton Commander 4.0/5.0
5. (5) Windows 95

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli1995.

Spiel von der E3-Messe, auf das man sich am meisten freut

Platz	Titel	Hersteller
1	Rebel Assault 2	LucasArts
2	Wing Commander 4	Origin
3	Command & Conquer	Westwood/Virgin
4	Need for Speed	Electronic Arts
5	FIFA Soccer '96	Electronic Arts



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1. (2) Bundesliga Manager Hattrick
2. (1) Outpost
3. (-) ran-Trainer
4. (3) Frontier 2 – First Encounters
5. (-) Creature Shock



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Wer keine Spinnen mag, sollte lieber einen Bogen um die 45-MByte-Demo zu »Fade to Black« machen (oder schnell schießen...)

Teuflisch gut

Der Teufel hat den Schnaps gemacht – und die 50 frischen Levels zu »Descent«, die Sie diesen Monat auf unserem CD-ROM finden können. Dazu gibt's wie immer die neuesten spielbaren Demos.

Seit knapp zwei Jahren sind 3D-Actionspiele auf dem PC besonders beliebt. Denn von dem Augenblick an, als id-Software in seinen Titeln alle technischen Daten offenlegte, damit die Spieler ihre eigenen Levels gestalten können, quellen Mailboxen vor neuen Missionen geradezu über. Auch Dark Forces und Descent sind theoretisch vom Benutzer erweiterbar – doch einen Editor lieferten die Entwicklungsteams nicht mit.

Zumindest bei Descent ist diese Lücke jetzt geschlossen: »Devil« von Achim Stremplat ist zwar nicht ganz einfach zu bedienen, fand aber schon den Segen der Descent-Programmierer und ist offizielles Werkzeug für den Level-Konstruktions-Wettbewerb. Daß ein weltweit derart beachtetes Programm aus Deutschland stammt, soll sich in Zukunft wiederholen. Deswegen sponsert PC Player den Devil-Autoren, um die Weiterentwicklung des Level-Teufelchens zu fördern. Wenn Sie der Meinung sind, daß wir auch Ihr Programm sponsern sollten, schreiben Sie eine EMail an DEVIL@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Wollen Sie nicht selber mit dem Editor hantieren, finden Sie auf der CD über 50 neue Levels für Descent sowie den offiziellen Update auf die neueste Version – und für alle, die sich noch nicht mit dem Descent-Fieber infizierten, noch die spielbare 7-Level-Shareware-Version.



Unser neues Windows-Menü bringt Ihnen Tests, Videos und Windows-Demos jetzt noch komfortabler auf den Bildschirm

Sommerflaute? Nein Danke!

Aber auch Descent-Hasser kommen bei unserem CD-ROM auf ihre Kosten. So finden Sie diesen Monat nur bei uns die CD-ROM-Version der Demo zu »Fade to Black«. Die CD-Variante ist mit 45 MByte wesentlich umfangreicher als die Version, die in diversen Mailboxen zu finden ist. Für die Rollenspieler unter uns gibt es (endlich) die Fortsetzung zur Fantasy-Legende »Dungeon Master«. Wer knobeln will, hat bei sage und schreibe 30 Demo-Levels aus »Lemmings 3D« jede Menge Gelegenheit.

Adventure-Freunde dürfen mit der Demo zu »Riddle of Master Lu« beurteilen, ob Newcomer Sanctuary Woods den Durchbruch in das Genre schafft. Prima abreagieren können Sie sich dann bei einer Demo-Runde »FX Fighter«. Und auch für die Kleinen ist gesorgt: Spielbare Demos zu »Schlammschacht 3D« sowie »Chadwick und der Eierdieb« können Sie problemlos für jüngere Familienmitglieder installieren.

Windows-Software generalüberholt

Nachdem der »Videoplayer« knapp ein Jahr lang brav seinen Dienst tat, ist er diesen Monat nicht mehr auf unserer CD zu finden. Programmier-Guru Toni Schwaiger baute vielmehr unseren Testplayer derart aus, daß wir unsere Videos und Tests jetzt in einem Programm gebündelt präsentieren können.

Der neue Testplayer hat noch mehr Funktionen, ist aber einfacher zu bedienen. Von ihm aus installieren Sie auch Windows-Demos oder rufen unsere Spiele-Datenbank »Datenplayer« auf. Und das Beste: Unser neuer Testplayer verbraucht nicht ein Byte auf Ihrer Festplatte. Auch auf die bisher übliche Programmgruppe haben wir verzichtet. Starten Sie einfach unter Windows STARTUP.EXE im obersten Directory des CD-ROMs. Wenn Sie die neue Windows-Oberfläche ausprobiert haben und uns Anregungen oder Kritik mitteilen möchten: Am besten geht das per EMail an unsere Adresse CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com, aber natürlich sind auch normale Briefe und Postkarten gerne gesehen.

CD-ROM-Probleme lösen



Verteufelt kompliziert, doch das Einarbeiten lohnt sich: Mit Devil bauen Sie eigene Missionen zu »Descent«. Wer nicht selber konstruieren will, findet 50 neue Levels auf der CD.

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruberstr. 46a,
85586 Poing

In der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. (bs)

Jetzt Pilot werden. Den Traum vom Fliegen verwirklichen. Kein Beruf wie jeder andere. Für viele eine Berufung. Die Stellen sind da. Die Schule auch.

Y&R 44-E5010

Nehmen Sie jetzt Kontakt auf.

Wir suchen junge Menschen, die hoch hinaus wollen. Hier und jetzt. Und sich von hochqualifizierten Ausbildern alles zeigen lassen, was ein Verkehrsflugzeugführer zwischen Himmel und Erde wissen muß. Mit computergestützten Lernprogrammen, Full-Flight-Simulatoren und anspruchsvollen Flugzeugen. Zwei interessante Jahre lang. In modernsten Trainingszentren in Bremen und Arizona (USA). Bei einer Schule, die in ihrem Bereich weltweit an der Spitze steht und ab sofort einzigartige Berufsperspektiven bietet: Lufthansa Verkehrsfliegerschule.



Lufthansa Verkehrsfliegerschule

STREIT-GESPRÄCH

CENSOR

Speziell für den deutschen Markt entschärft Virgin seinen Strategiehit »Command & Conquer«. Können Computerspiele hierzulande bald nur noch nach freiwilliger Selbstzensur veröffentlich werden?

In kaum einem anderen Land geht der Gesetzgeber so streng gegen Gewalt in Computerspielen vor wie in Deutschland. Einige Titel wie »Doom«, die in den USA, Frankreich oder England zum PC-Alltag gehören, sind bei uns indiziert. Die Folge: Sie dürfen nicht mehr beworben und nur noch volljährigen Kunden angeboten werden.

Pressesprecher Christian Weikert vertritt Virgin Deutschland. Er möchte der Brutalisierung des Computermediums entgegenwirken und damit langfristig das Image der Branche heben.

Die Angst geht um bei den Spieleherstellern, denn eine Indizierung bewirkt automatisch eingeschränkte Verkaufszahlen. Deshalb ist es Mode geworden, bereits vor Veröffentlichung ein Programm zu entschärfen: Wo z.B. im Original Panzer über Soldaten rollen, sind in der deutschen Version »außerirdische Monster« die Opfer. Viele Spiele-Fans sind wegen solcher Änderungen sauer: Sie wollen die Software in der Originalform kaufen; nicht als nachträglich veränderte Zensurfassung.

Anläßlich der Veröffentlichung des Strategie-Leckerbissens »Command & Conquer«, dessen deutsche Version »entschärft« wurde, diskutierte unser Redakteur Jörg Langer mit Christian Weikert, seines Zeichens Marketing Manager bei Virgin Interactive Entertainment.

JÖRG: Christian, warum entwickelt Virgin eine spezielle C&C-Version mit entschärften Grafiken, gekürzten Zwischensequenzen und geänderten Soundeffekten?

CHRISTIAN: In erster Linie, weil der deutsche Markt ein besonderer ist. Was Gewaltdarstellung betrifft, ist man hierzulande übersensibel. Es gibt ein großes Mißtrauen dem Medium Computer gegenüber, vor allem in der allgemeinen Presse. Dort herrscht das Bild vom gewaltverherrlichenden Computerspiel vor, bei dem sich Eltern Sorgen machen müssen, was nur aus ihrem Kind werden soll, das sich mit sowas beschäftigt.

JÖRG: Und deshalb trimmt Ihr C&C jetzt schnell auf »Cyborgs«, so daß es die Mama beruhigt ihrem Sprößling kaufen kann? Damit sagt Ihr quasi: »Nach einigen Schönheitskorrekturen dürfen die Kleinen unbeschwert Krieg spielen – es fließt ja kein Blut mehr.« Das ist doch die Scheinheiligkeit pur!

CHRISTIAN: Ich glaube schon, daß unsere Zielgruppe etwas älter ist. Es schadet dem Spiel überhaupt nicht, wenn wir sagen: »Das sind keine echten Menschen, sondern Cyborgs.« Ich bin froh, daß Virgin Deutschland kein Produkt verkaufen muß, bei dem Menschen in den Krieg geführt werden.

JÖRG: C&C ist doch nicht plötzlich kein Kriegsspiel mehr, nur weil Androiden aufeinander schießen. Es geht weiterhin darum, daß die eine Seite die andere militärisch besiegt. Ihr bevormundet mit Eurer Selbstzensur den Kunden, so daß er das Spiel nicht so erleben kann, wie es die Designer beabsichtigt haben.

CHRISTIAN: Das Programmierteam, also Westwood, hat einen anderen Background. In Amerika herrscht eine vollkommen andere Haltung der Darstellung von Gewalt gegenüber, als bei uns. Nochmal: Wir ändern nichts am Spielprinzip von C&C, sondern verändern nur sein Aussehen ein wenig.

JÖRG: Gerade bei C&C entsteht die Atmosphäre durch die vielen Kleinigkeiten: Geschütztürme drehen sich, Soldaten legen ihre Raketenwerfer ab. Mir gefällt das Spiel nun keinesfalls in erster Linie deswegen, weil es Blutlachen im Kleinstformat zu sehen gibt. Aber wenn solche Details plötzlich fehlen, stört mich das schon.

»Ihr bevormundet mit Eurer Selbstzensur den Kunden.«

CHRISTIAN: Diese Atmosphäre wird in keiner Weise eingeschränkt, im Gegenteil: Durch die deutsche Sprachausgabe wird sie für den des Englischen Ungeübten noch realer sein. Wenn jemand ein Spiel nur deswegen genießt, weil dort Menschen zu Schaden kommen, dann unterstelle ich ihm eine gewisse perverse Ader.

JÖRG: Jetzt mal langsam: Weil ich bei C&C auch Infanteristen überfahren kann, mache ich mit meinem Fahrrad noch lange keine Jagd auf die Nachbarskatze. Ich kann zwischen Spiel- und echter Welt unterscheiden, und Eure Kunden auch.

CHRISTIAN: Gerade, weil C&C an ein großes Publikum gerichtet ist, müssen wir besonders aufpassen. Ich bin sicher, daß einige kleine Kinder das Spiel in die Finger bekommen werden. Die sollen dann keine Menschen töten müssen, auch wenn es sich dabei um Pixelfigürchen handelt.

JÖRG: Für kleine Kinder sind Kriegsspiele sowieso nicht geeignet. Aber gut, daß Du das Publikum erwähnst: Virgin schielt doch knallhart auf die Verkaufszahlen; Ihr befürchtet einfach, bei einer Indizierung wesentlich kleinere Stückzahlen abzusetzen!

CHRISTIAN: Würden wir die Brutalität noch fördern, bekämen wir vermutlich soviel negative Presse, daß es schon wieder verkaufsfördernd wirken würde. Genau das ist bei Doom geschehen, das sich auf diese Weise gleich zweimal so gut verkauft hat.

JÖRG: Macht Ihr jetzt die deutsche Version aus Angst vor einer Indizierung, oder seid Ihr idealistische Weltverbesserer und wollt die grausame Wirklichkeit von den Computerspielen fernhalten?

CHRISTIAN: Natürlich versuchen wir in erster Linie, unser Produkt zu verkaufen. Aber es wäre ganz einfach kurzfristig gedacht, auf die Gewalt als verkaufsförderndes Mittel zu setzen, weil wir so nicht über einen bestimmten Kundenkreis hinauskommen würden. Die Softwarebranche befindet sich gerade dabei, zum vierten Massenmedium zu werden. Doch dazu darf sie ihr Ansehen nicht ramponieren.

JÖRG: Wenn manche Leute Computerspiele nur anhand von indizierten Titeln wie Doom und Konsorten beurteilen, ist das nicht die Schuld des Mediums. Klar, die Bandbreite reicht von harmlosen Eduitainment-Programmen bis hin zu gewalttätigen Spielen und Porno-CDs. Aber eine mindestens ebenso große Auswahl gibt's in Film und Fernsehen, bei den Büchern oder im Audiomarkt.

CHRISTIAN: Du darfst nicht vergessen, daß Computerspiele ein interaktives Medium sind. Du schaust nicht nur zu, sondern hast den Finger am Abzug, oder erteilst die Befehle. Das ist etwas völlig anderes, als sich nur passiv berieseln zu lassen.

JÖRG: Ich halte es für schlimmer, in einem Film nackte Gewalt zu sehen. Dort geht es um echte Men-

& CONQUER

schen, und nicht um gezeichnete Pixelsprites. Ein typischer Kinofilm wirkt wesentlich intensiver aufs Publikum, als die allermeisten Computerspiele.

CHRISTIAN: Aber niemand weiß, wie sich die Interaktivität der Computerspiele auf die Psyche Heranwachsender auswirkt. Ich fürchte die Gleichgültigkeit, die durch zuviel Gewalt in den Medien entstehen kann. Wer regt sich denn noch über die Schreckensbilder aus Bosnien auf? Wenigstens in der Softwarebranche sollte dieser Abstumpfungseffekt vermieden werden.

JÖRG: Die Abstumpfung ist doch schon längst eingetreten, was soll also dieses naive Streben nach der »heilen PC-Welt«? Warum darf nicht gezeigt werden, was im tatsächlichen Leben passiert? Kriege entstehen durch Dummheit, Intoleranz und Habgier, aber doch nicht, weil die Verantwortlichen C&C gespielt haben.

»Ich habe lieber zuviel Zensur, als zuwenig«

CHRISTIAN: Man sollte das brutale Tagesgeschehen nicht zu Unterhaltungszwecken mißbrauchen. Ich sage ja nicht, daß Computerprogramme kein Blut zeigen dürfen. Aber die Branche ist momentan noch längst nicht soweit, wie die anderen Medien. Die Öffentlichkeit reagiert nun einmal sehr sensibel auf die Kombination »Kinder, Computerspiele und Gewalt«. Wenn wir langfristig zur selben inhaltlichen Freiheit wie die übrigen Medien gelangen wollen, müssen wir eben übervorsichtig vorgehen.

JÖRG: Also, erst soll man so tun, als sei die Softwarebranche völlig harmlos und friedlich, sobald sie sich dann aber als Massenmarkt etabliert hat, kann man unbesorgt den Gewalthahn aufdrehen?

CHRISTIAN: Natürlich nicht! Aber während es im Fernsehen einen hohen Prozentsatz von »friedlichen« Programmen gibt, geht es bei den meisten Computerspielen um aggressives Verhalten. Solange sich das nicht ändert, habe ich in diesem Punkt lieber zuviel Zensur, als zuwenig.

JÖRG: Genau gegen dieses Zensieren wehre ich mich: Warum laßt Ihr nicht die Spieler entscheiden, ob ihnen ein Produkt zu kriegerisch ist? Wer sich an dem Gewaltanstrich von C&C stört, soll halt die Finger davon lassen. Aber Ihr sorgt lieber für die Gewissensberuhigung des ach so sensiblen deutschen Gemüts.

CHRISTIAN: Möglichst viele Käufer zu erreichen, ist unser Job. Wenn wir das versuchen, indem wir ein Programm weniger brutal machen, ist das doch vom Ansatz her ein lobenswertes Ansinnen!

JÖRG: Ach du meine Güte! Wenn Virgin solch hehren Interessen verfolgt, frage ich mich folgendes: Weshalb veröffentlicht Ihr nicht einfach die US-Version und bittet die BPS um sofortige Indizierung? Dann können Jugendliche unter 18 Jahren offiziell nicht mehr an das Programm heran, und Ihr müßtet Euch keine Vorwürfe machen...

CHRISTIAN: ...und wir würden einige zehntausend Stück weniger vom Spiel verkaufen. Willst Du das von uns verlangen?

JÖRG: Also ist der Geldbeutel doch wichtiger, als der Schutz der Jugend. Genau deshalb wollt Ihr den Leuten eine scheinheilige Cyborg-Version andrehen, obwohl sie genau wissen, daß es um Menschen geht.

CHRISTIAN: Das »scheinheilig« akzeptiere ich nicht, ich nenne das »überarbeitet«. In synchronisierten Filmen werden doch auch Witze und Redewendungen an die jeweilige Kultur angepaßt, ohne daß Du »Zensur!« schreist und aufbegehrst.

JÖRG: Bücher und Filme finde ich im Original grundsätzlich besser – durch die Bearbeitung geht immer etwas vom ursprünglichen Inhalt verloren.

CHRISTIAN: Dem kann ich nicht zustimmen. Außerdem, versetz' Dich mal in unsere Lage: Die Indizierung eines Produkts in Deutschland bedeutet, daß es für den Verkauf so gut wie tot ist. Große Handelsketten nehmen das Programm nicht ab, es darf nicht mehr beworben werden, etc. Wir gehen gar nicht davon aus, daß es indizert wird, trotzdem ist uns das Risiko bei einem so teuren Projekt einfach zu groß.

»Ein indiziertes Programm ist für den Verkauf so gut wie tot«

JÖRG: Meiner Meinung nach ist C&C keinesfalls gewaltverherrlichend; die Taktik steht klar im Vordergrund, nicht das Töten. Außerdem kann man beide Seiten spielen, es fehlt also das engstirnige Cliché »Gut schlägt Böse«. Das mag die BPS anders sehen, doch bis zu einer Indizierung vergehen erfahrungsgemäß Wochen und Monate. Bei einem Hit wie C&C würdet Ihr in dieser Zeit doch bestimmt den Großteil Eures Umsatzes einfahren. Weshalb riskiert Ihr nicht einfach die Indizierung?

CHRISTIAN: Weil wir eben langfristig denken und dazu beitragen wollen, daß sich die öffentliche Meinung bessert. Derjenige, der sich ein Computerspiel kauft, soll sich nicht vor seinen Bekannten dafür schämen müssen. Das Kaufen eines Computerspiels soll einmal denselben Status besitzen, wie der Erwerb einer Music-CD.

JÖRG: Wenn es darum geht, dämlichen Blutorgien wie »Rise of the Triad« entgegenzuwirken, bin ich völlig Deiner Meinung. Aber unser Beispiel ist C&C, bei dem sich in einem fiktiven Szenario winzige Pixelfiguren bekämpfen.

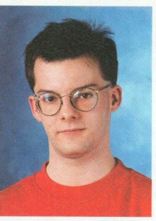
CHRISTIAN: Die Softwareindustrie muß Verantwortungsbewußtsein an den Tag legen. Aus eben diesem Grund ist ja die USK entstanden, nach dem Motto: Lieber eine freiwillige Selbstkontrolle, als den Gesetzgeber durch Untätigkeit zum Eingreifen zu zwingen. In ähnlicher Weise hat Nintendo es geschafft, das Image der Videospiele aufzumöbeln.

JÖRG: Einerseits hast Du nichts gegen Strategiespiele mit kriegerischem Hintergrund, sofern sie sich gut verkaufen lassen. Andererseits willst Du enthaltene Gewalt kaschieren, damit irgendwelche Leute nicht in in ihren Vorurteilen bestätigt werden. Angenommen, Westwood siedelt den Nachfolger von C&C im Zweiten Weltkrieg an, und plötzlich heißt es »G.I.s gegen Nazis«. Würdet Ihr diesen Nachfolger in Deutschland verkaufen?

CHRISTIAN: Wir würden allen uns gegebenen Einfluß auf Westwood ausüben, ein solches Projekt bleiben zu lassen. Käme es doch soweit, müßten wir es wohl oder übel verkaufen, aber mit heftigen Bauchschmerzen. Außerdem wäre die Konvertierung des ersten Teils ad absurdum geführt. Ich vertraue in diesem Punkt auf das Bewußtsein bei unseren ausländischen Partnern, daß der deutsche Softwaremarkt extrem wichtig ist.

JÖRG: Eine ehrliche Antwort. Aber Du hast mich nicht überzeugt, daß die Zensur des ersten Teils aus Sicht der Kunden wünschenswert ist.

CHRISTIAN: Und ich bin nach wie vor der Meinung, daß das Spielgefühl nicht beeinträchtigt wird. Westwood selbst ist für die Änderungen zuständig, so daß auch bei der deutschen Version alles aus einem Guß sein wird. (la)



PC-Player-Redakteur Jörg Langer wehrt sich gegen Zensurbestrebungen: Kosmetische Eingriffe bei deutschen Versionen ändern nichts am Spielinhalt, können aber die Atmosphäre lädieren.



DOS-Spiele unter Windows 95

BACK TO THE ROOTS

Nachdem sich Windows 95 auf Ihrer Festplatte breit gemacht hat, bleibt nur noch eine Frage offen: Wie starten Sie alte Spiele, die nicht mit den Grundeinstellungen kompatibel sind?

Software

Da haben Sie sich am 5. September in ein Geschäft gestürzt und dem Händler gleich das erste Windows 95-Paket entrissen, welches er in das Regal räumen wollte. Das neue System ist installiert, ausprobiert und zum Abschluß des Abends wollen Sie sich mit einem kleinen Spielchen belohnen. Schnell auf »SPIEL.EXE« doppelgeklickt – doch das Spiel will nicht starten, ist quälend langsam oder auf einmal stumm.

Unseren Schätzungen nach laufen rund 90 Prozent aller heute lieferbaren Spiele sofort und ohne irgendwelche Einstellungen. Die anderen 10 Prozent sind in den meisten Fällen mit wenigen Modifikationen zum Laufen zu bewegen. Und schlimmstenfalls booten Sie für das Spiel einfach Ihr altes DOS – wir zeigen Ihnen, wie.

Der Wert eines Symbols

Um einem DOS-Programm die passenden Optionen auf den Weg zu geben, sollten Sie in Windows 95 ein Symbol in einem Ordner anlegen. Zu diesem Zweck klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen den Menü-Befehl »Neu, Ordner«. Nennen Sie den Ordner »DOS-Spiele« oder ähnlich. Mit einem Doppelklick wird der Ordner geöffnet. Drücken Sie darin wieder die rechte Maustaste und wählen »Neu, Verknüpfung«. Klicken Sie auf den »Durchsuchen«-Knopf und suchen dann die entsprechende Start-Datei Ihres Spiels.

Sie stoßen dabei auf mindestens einen von drei möglichen Datei-Typen: eine »Anwendung«, eine »Stapelverarbeitungsdatei« oder eine »Verknüpfung mit einer Anwendung«. Sind zwei oder mehr dieser Dateitypen vorhanden, gehen Sie nach folgender Reihenfolge vor: Gibt es schon eine »Verknüpfung«, sollte diese gewählt werden; gibt es eine »Stapelverarbeitungsdatei«, geben Sie dieser den Vorzug vor der eigentlichen »Anwendung«.

Probieren Sie als nächstes einfach das Symbol per Doppelklick aus. Wenn das Spiel zu Ihrer Zufriedenheit läuft, ist alles in bester Ordnung. Wenn nicht, wird es Zeit, mit der rechten Maustaste auf das Symbol zu klicken und den Menüpunkt »Eigenschaften« anzuwählen.

Die Eigenschaften werden in einem kleinen Karteikasten mit sechs Karteikarten angezeigt. Die erste Karte namens »Allgemein« ist für uns uninteressant, sie zeigt nur, wie die Verknüpfungsdatei aussieht.

Karte Zwei – Das Programm

Auf der Karte Zwei, »Programm« genannt, geben Sie an, was da eigentlich gestartet wird. Neben dem MS-DOS-Logo tippen Sie den Namen des Symbols ein; statt »DESCENT« könnte man hier beispielsweise »Parallax Descent« eintragen oder einen anderen kurzen Text. Die »Befehlszeile« enthält das MS-DOS-Kommando, mit dem das Spiel gestartet wird. Das »Arbeitsverzeichnis« ist das Verzeichnis, in das Windows 95 per »CD«-Kommando wechselt, bevor das Spiel gestartet wird. Meistens müssen Sie dieses nicht anpassen, aber sollte hier nicht das Verzeichnis eingetragen sein, in dem das Spiel installiert wurde, müssen Sie diese Stelle von Hand korrigieren. Der nächste Punkt, die »Stapelverarbeitungsdatei«, ist trickreich. Damit ist eine zusätzliche BAT-Datei gemeint, die vor dem Spiel selbst ausgeführt werden soll. Das könnte beispielsweise ein Startprogramm für einen DOS-Maustreiber sein, wenn das Spiel mit dem Windows-Maustreiber partout nicht laufen will. Lassen Sie das Feld im allgemeinen frei, außer Sie wissen, was Sie an dieser Stelle brauchen.



In dieser Karteikarte geben Sie an, welches Programm in welchem Verzeichnis gestartet wird

Die »Tastenkombination« ist nur was für die Vielspieler unter uns. Mit dieser Tastenkombination könnten Sie das Spiel jederzeit starten, während Windows 95 läuft, ohne Icons anklicken

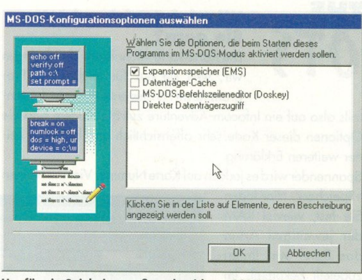
zu müssen. Unter »Ausführen« wird eingestellt, ob das Spiel als Vollbild, in einem Fenster oder nur als verkleinertes Symbol abläuft. Hier sollte normalerweise immer »Vollbild« stehen, da Fenster-Betrieb im allgemeinen zu langsam ist. Das Kästchen »Beim Beenden schließen« dürfen Sie ruhig ankreuzen; ansonsten läßt Windows 95 das Fenster für das Spiel offen, auch wenn Sie es verlassen haben. So spart man sich also einen Mausklick, wenn man vom Spiel zurück in Windows will. Bei Programmen, die eine Textausgabe auf dem Bildschirm erzeugen, läßt man dieses Feld normalerweise leer; sonst ist die Textausgabe nicht zu lesen, wenn Windows das Fenster automatisch wieder schließt.

Trickreich wird es beim Knopf »Erweitert«. Die erste Auswahl »Keine Erkennung von Windows durch MS-DOS basierte Programme« ist nützlich und gefährlich zugleich. Einige DOS-Programme prüfen, ob Windows gestartet wurde, und weigern sich dann, abzulaufen. Wurde dieser Menüpunkt aktiviert, sehen diese Programme Windows nicht; die Sperre wird so umgangen. Meistens haben diese DOS-Programme aber einen sehr guten Grund, warum sie Windows-Betrieb ausschließen. Im allgemeinen handelt es sich um DOS-Utilities, die unter Windows Ihre Festplatte durcheinander bringen könnten. Sicherheitshalber sollten Sie dieses Kästchen also leer lassen.

Intermezzo mit Rückschritt: Der MS-DOS-Modus.

Beim Menüpunkt »MS-DOS-Modus vorschlagen« handelt es sich um eine komplexe Lebensversicherung von Windows 95, auf die wir etwas näher eingehen sollten. Der »MS-DOS-Modus« von Windows 95 ist ein Schritt zurück. Die grafische Benutzeroberfläche wird verlassen und Sie befinden sich in einer DOS-Umgebung, ähnlich MS-DOS 6.2. Manche Spiele werden diesen Modus benötigen. Die Programmierer von Microsoft haben in ihren Testreihen einige Dutzend Programme entdeckt, die den MS-DOS-Modus verlangen und diese Liste in Windows 95 integriert. Wenn das Kästchen »MS-DOS-Modus vorschlagen« aktiv ist, wird vor dem Start des Programms geprüft, ob dieses Spiel in der Microsoft-Liste enthalten ist. Falls ja, wird Ihnen die Benutzung dieses Modus nahegelegt. Schalten Sie das »vorschlagen« ab, sparen Sie beim Programmstart den Bruchteil einer Sekunde. Als Geschwindigkeitsfanatiker sollten Sie das aber erst tun, nachdem das Programm mindestens einmal gestartet wurde und Windows nicht den MS-DOS-Modus vorgeschlagen hat.

Der MS-DOS-Modus von Windows 95 läßt auch störrische Programme laufen



Um für ein Spiel eine maßgeschneiderte CONFIG.SYS zusammenzustellen, bietet Windows 95 dieses Extra-Menü

Sollte ein Programm den MS-DOS-Modus benötigen, klicken Sie die Rahmenüberschrift »MS-DOS Modus« an. Daraufhin werden die Zeilen im Rahmen selbst aktiviert. Der erste Punkt »Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen« ist etwas mißverständlich formuliert. Natürlich werden Sie nicht davor gewarnt, den Modus zu benutzen. Vielmehr sollte dieses Kästchen aktiv sein, damit Windows Sie beim Doppelklick auf das Spielesymbol daran erinnert, daß nun alle anderen aktiven Programme verlassen werden müssen, da Sie aus Windows kurzzeitig rausgehen. Dieses Kästchen sollten Sie also niemals deaktivieren.

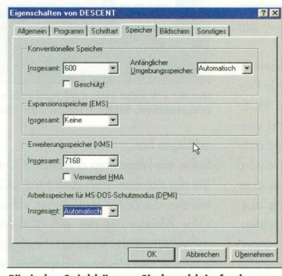
Für den MS-DOS-Modus können Sie jetzt noch für jedes Spiel einzeln eine »CONFIG.SYS« und eine »AUTOEXEC.BAT« Datei festlegen. Im allgemeinen sollten Sie mit der Option »Aktuelle MS-DOS Konfiguration verwenden« auskommen. Dabei werden die Versionen der Dateien benutzt, die beim Start von Windows 95 aktiv waren. Sollte dies nicht reichen, können Sie einem Spiel mit »Neue MS-DOS-Konfiguration« komplett eigene Versionen dieser beiden Dateien geben. Windows macht hier recht intelligente Vorgaben, die Sie mit Druck auf die Taste »Konfiguration« schnell noch erweitern können: Dort klicken Sie an, ob das Spiel EMS-Speicher benötigt, der Cache »Smartdrive« geladen werden soll, das DOSKEY-Programm zum Editieren alter Kommandozeilen benötigt wird (bei Spielen normalerweise nicht) und ob ein direkter Datenträgerzugriff erlaubt sein soll – auch dies sollte bei Spielen normalerweise nicht der Fall sein, sondern betrifft nur einige Disk-Utilities. Lassen Sie die letzten beiden Punkte also ausgeschaltet.

Basierend auf diesen Angaben stellt Windows brauchbare Versionen von AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS zusammen, die allerdings zwei Haken haben: Sie initialisieren weder Soundkarte, noch CD-ROM. Wenn Sie also ein Spiel auf CD haben oder eine Soundkarte, die mit einem Befehl aktiviert werden muß (Media Vision, Terratec, Gravis), müßten Sie an diese Dateien selber Hand anlegen. Um das zu vermeiden, sollten Sie Ihre CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT allgemeingültig definieren.

Wieviel Speicher hätten Sie gern?

Die Karteikarte »Schriftart« überspringen wir, weil sie nur für textbasierte Programme im Fenster notwendig ist, bestenfalls also auf ein Infocom-Adventure zuträfe. Zudem sind die Optionen dieser Karte sehr offensichtlich und bedürfen keiner weiteren Erklärung.

Spannender wird es jedoch auf Karte Nummer Vier mit Namen »Speicher«. Hier legen Sie fest, wieviel RAM der jeweiligen Arten das Spiel von Ihnen zugeteilt bekommt. Im allgemeinen sollten Sie hier alle Werte auf »Automatisch« stehen lassen. Windows 95 findet heraus, wieviel RAM benötigt wird, und richtet sich selbst darauf ein. Manche Programme kriegen dabei allerdings eine Überdosis RAM, was Ihr System viel zu langsam macht.



Für jedes Spiel können Sie haarklein festlegen, wieviel RAM, XMS und EMS zur Verfügung stehen. In den meisten Fällen genügt es aber, die Automatik zu benutzen.

Deswegen können hier Obergrenzen gesetzt werden.

Beim »konventionellen Speicher« stellen Sie die Menge des guten alten DOS-RAMs ein. Das können bis zu 640 KByte sein, die auch wirklich erreicht werden, wenn die Windows-95-Versionen von AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS absolut leer sind. Wenn die Automatik nicht zu funktionieren scheint, geben Sie hier 600 KByte an. Mehr ist in den allerseltensten Fällen notwendig. Das »Geschützt«-Kästchen darunter sollten Sie bei Spielen im allgemeinen nicht aktivieren. Dadurch wird Ihr System zwar sicherer, aber langsamer. Ein DOS-Programm kann theoretisch Amok laufen und Teile von Windows 95 im RAM löschen, wenn es über die Stränge schlägt. Im »Geschützt«-Modus fängt Windows die meisten dieser Amok-Läufe ab; der Preis ist aber eine wesentlich langsamere Programm-Ausführung. Unser Tip: Bevor Sie den »Geschützt«-Modus verwenden, lassen Sie das Programm lieber im MS-DOS-Modus laufen, wo es keine Geschwindigkeitsbegrenzung gibt.

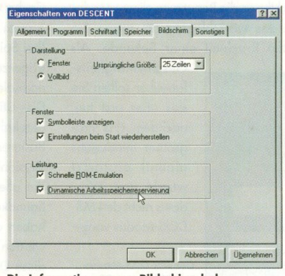
Der »Umgebungsspeicher« ist der Speicher, in dem MS-DOS-Variablen wie »SET BLASTER=« abgelegt werden. Auch hier sollte die Automatik fast immer funktionieren; erhalten Sie eine Fehlermeldung über zu wenig Umgebungsspeicher, muß man hier einen Wert von bis zu 2048 eintragen.

EMS und XMS werden ebenfalls automatisch verwaltet. Das DOS-Programm erhält soviel Speicher, wie es anfordert. Bei manchen Spielen geht das allerdings schief, die keck erstmal 32 MByte fordern, und dann auch kriegen. Wenn Sie aber nur 8 MByte RAM haben, wird Ihr System langsam, da 24 MByte auf der Festplatte simuliert werden müssen. Deswegen sollten Sie hier entsprechende Obergrenzen einsetzen, die keinesfalls größer sein dürfen, als Ihr tatsächliches RAM. Bei 8 MByte Speicher wählen Sie am besten die 7168. Wenn Sie genau wissen, daß Ihr Spiel EMS benötigt, setzen Sie den XMS-Parameter auf Null und umgekehrt. Kein uns bekanntes Spiel verwendet die HMA, so daß Sie das entsprechende HMA-Kästchen deaktivieren können. Dieser Speicherbereich ist nur für ganz wenige Programme (beispielsweise einige Maustreiber) interessant. Den »Arbeitsspeicher für MS-DOS-Schutzmodus (DPMI)« sollten Sie ebenfalls auf die Größe Ihres tatsächlichen RAMs minus 1024 beschränken, wenn ein Spiel ungewöhnlich langsam läuft und einen DOS-Extender benutzt. Setzen Sie dann EMS und XMS auf Null.

Schattenspiele im Fenster

Die Karteikarte »Bildschirm« kümmert sich im wesentlichen um Details des Fenster-Modus. Viele DOS-Programme können auch in einem Fenster ablaufen; bei Spielen macht das aber in der Regel wenig Sinn, weil sie dadurch extrem langsam werden. Ein Spiel wie Descent läuft beispielsweise im Fenster vier- bis fünfmal langsamer. Das liegt daran, daß Windows die VGA-Grafik des Spiels umständlich in das Fenster umkopieren muß und dabei die Auflösung verdoppelt, damit Sie überhaupt etwas erkennen können und keine Spiele-Briefmarke sehen. Im Regelfalle sollte hier also »Vollbild« aktiviert sein. Die beiden Parameter im Kästchen »Fenster« müssen immer eingeschaltet bleiben, ebenso die beiden Parameter im Kästchen »Leistung«.

Wenn Sie Spiele unbedingt im Fenster ablaufen lassen wollen und 8 MByte RAM oder weniger haben, empfiehlt es sich, die »Dynamische Speicherverwaltung« auszuschalten. Der Fenstermodus braucht mehr Speicherplatz als das Vollbild; wird ein Spiel auf Vollbild gestartet und dann mit der Tastenkombination »Alt-Enter« in ein Fenster verwandelt, kann Windows auf kleineren Rechnern nicht das nötige RAM beschaffen und blockiert die Umschaltung. Ist die »Dynamische Speicherverwaltung« ausgeschaltet, reserviert Windows immer das notwendige RAM für beide Modi. Allerdings wird das System dadurch langsamer – besser, sie bleiben beim Vollbildmodus.

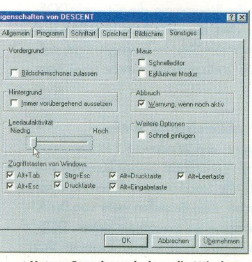


Die Informationen zum Bildschirm haben nur mit dem für Spiele wenig interessanten Fenster-Modus zu tun

Das Schwerste kommt zum Schluß

Die Karteikarte »Sonstiges« enthält naturgemäß all die Optionen, die nicht zu den früheren Karten paßten – also alle besonders obskuren und komplexen Funktionen.

Das Kästchen »Vordergrund« enthält den Parameter »Bildschirmschoner zulassen«. Dadurch kann ein Windows-Bildschirmschoner auch ein DOS-Spiel unterbrechen. In der Regel sollte dies ausgeschaltet bleiben, da manche Spiele die Tastatur anders abfragen und so der Bildschirmschoner auch aktiv werden kann, wenn Sie das gar nicht wünschen. Was ganz anderes wird im Kästchen »Hintergrund« abgefragt: Betreiben Sie das Spiel parallel zu einem anderen Windows-Programm, wird dieses alle Sekundenbruchteile kurz gestoppt, wenn »Immer vorübergehend aussetzen« aktiviert wurde. Der Grund: Die Windows-Programme im Hintergrund sollen auch was von Ihrem PC haben. Auch dieses Kästchen am besten ausgeschaltet lassen. Die »Leerlaufaktivität« ist bei Spielen meistens uninteressant, da sie sowieso selten im »Leerlauf« auf einen Tastendruck warten. Um die letzten Prozentpunkte Geschwindigkeit aus einem Spiel zu kitzeln, muß der Schieber auf »Niedrig« gestellt werden, dann darf das Spiel länger »leer« laufen, bevor Windows es kurz für andere Programme stoppt.



Unter »Sonstiges« haben die Windows 95-Entwickler einige der vertracktesten Optionen versteckt

Im Kästchen für die »Maus« sollten beide Werte ausgeschaltet sein. Der »Schnelleditor« ist nur für reine Text-Programme interessant. Der »Exklusive Modus« gibt einem DOS-Programm die volle Maus-Kontrolle, wenn es aktiv ist. Das führt dann zu Komplikationen, wenn Sie das Spiel im Fenster ausführen – der Mauszeiger scheint verschwunden zu sein. Unser Tip: Wenn ein Spiel die Maus nicht erkennt, einfach den MS-DOS-Modus starten.

Ein DOS-Spiel im Fenster können Sie durch Anklicken des »X« in der rechten oberen Ecke jederzeit stoppen. Ist im Kästchen »Abbruch« der »Warnung, wenn noch aktiv«-Parameter gesetzt, werden Sie vorher noch gewarnt. Da dieser Punkt keine Zeit kostet und Sie vor Fehlbedienung schützt, sollte er immer eingeschaltet sein. Das Kästchen »Weitere Optionen« hat wiederum nur bei text-basierten Programmen eine Funktion und kann für Spiele am besten ausgeschaltet bleiben.

Während des Spiels sind einige Tastatur-Funktionen durch Windows blockiert. Benötigt ein Spiel diese Tasten, können Sie im unteren Kästchen diese entsprechend freigeben. Ist »Alt-Enter« beispielsweise im Spiel von Belang, sollten Sie »Alt+Eingabetaste« ausschalten. Dann können Sie allerdings nicht per Tastatur zwischen Vollbild- und Fenster-Modus wechseln. Wel-

che Bedeutung diese Tasten haben, finden Sie am einfachsten heraus, wenn Sie mit der rechten Maustaste in das Kästchen »Zugriffstasten« klicken und die »Direkthilfe« wählen.

Man braucht sie doch: AUTOEXEC.BAT

Da Sie sicher in Ihrer Win95-Karriere auf das eine oder andere Spiel stoßen werden, welches im MS-DOS-Modus gestartet werden muß, lohnt sich eine Generalüberholung von »AUTOEXEC.BAT« und »CONFIG.SYS«. Diese Entrümpelung hat im wesentlichen zwei Gründe: Windows 95 fügt in die Dateien einige Zeilen ein, die Sie nicht benötigen und nimmt andere heraus, die Sie für Spiele vielleicht brauchen.

CONFIG.SYS: In der CONFIG.SYS wird auch von Windows 95 HIMEM.SYS eingerichtet, welches XMS-Speicher verwaltet. Sie sollten keinen anderen Speichermanager laden (QEMM, 386MAX, EMM386), weil diese Windows verlangsamen. Wenn ein Spiel EMS-Speicher braucht, versuchen Sie, diesen mit den oben angegebenen Einstellungen zu erzeugen (Karte »Speicher«).

Der DOS-Treiber für Ihr CD-ROM sollte hier in jedem Fall geladen werden. Windows ersetzt diesen zwar beim Laden der bunten Benutzeroberfläche durch einen modernen 32-Bit-Treiber, aber wenn in der CONFIG.SYS kein CD-ROM-Treiber steht, kann das CD-ROM im MS-DOS-Modus nicht gefunden werden. Gleiches gilt für Treiber, die Ihre Soundkarte initialisieren.

Entfernen sollten Sie hingegen die Zeile »Device=C:\WINDOWS\COMMAND\DISPLAY.SYS...« – diese beißt sich mit einigen wenigen Spielen.

AUTOEXEC.BAT: In der AUTOEXEC.BAT-Datei werden weiterhin alle Programme gestartet, die Ihre Soundkarte initialisieren, sowie alle Programme, die Ihre Grafikkarte auf Ihren Monitor einstellen. Windows 95 entfernt diese Zeilen in der Regel nicht. Streichen sollten Sie allerdings die beiden Zeilen, die mit »mode con...« beginnen; auch sie bringen einige Spiele durcheinander und werden von keinem DOS-Programm mehr (außer uralten DOS-Word-Versionen) benötigt.

Auf keinen Fall dürfen Sie hier die Programme »SmartDrive« oder »MSCDEX« starten. Damit sperren Sie schnelle 32-Bit-Funktionen innerhalb von Windows 95. Es ist auch nicht sinnvoll, an dieser Stelle einen DOS-Maustreiber zu laden.

Aber was machen Sie, wenn Sie im MS-DOS-Modus ein Spiel auf CD mit der Maus steuern wollen? Dafür gibt es eine dritte Datei. Sie steht im Windows-Verzeichnis und heißt **DOSSTART.BAT**: In dieser neuen Datei im Windows-Verzeichnis werden die Befehle untergebracht, die nach dem Verlassen von Windows 95 beim Eintreten in den MS-DOS-Modus gestartet werden sollen. In der Regel sind hier der Maus-Treiber und MSCDEX zu finden; wenn Sie wollen, kann hier auch der Diskcache SmartDrive wieder installiert werden.

Mit dieser Konfiguration können Sie praktisch alle DOS-Extender-Spiele laufen lassen, also Programme, die mit wenig DOS-RAM auskommen. Bei Spielen, die mehr RAM brauchen und nicht direkt unter Windows zum Start zu bewegen sind, sollten Sie auf ein altes DOS zurückgreifen – mehr dazu beim Thema »Bootmenüs«.

Bootmenu

Windows Modus → **CONFIG.SYS** → **AUTOEXEC.BAT** → **WIN.COM** → **MS-DOS Modus** → **DOSSTART.BAT** → **COMMAND.COM (neue Version)**

MS-DOS Modus → **CONFIG.SYS** → **AUTOEXEC.BAT** → **COMMAND.COM (neue Version)**

altes DOS → **CONFIG.DOS & AUTOEXEC.DOS umbenennen** → **CONFIG.SYS** → **AUTOEXEC.BAT** → **COMMAND.COM (alte Version)**

Drei Wege führen zur MS-DOS-Oberfläche: Sie können erst Windows 95 starten und von dort wieder in den MS-DOS-Modus aussteigen. Per Bootmenü erreichen Sie diesen MS-DOS-Modus auch direkt oder starten eine ältere DOS-Version, die sich noch auf Ihrer Festplatte befindet.

Plug & Play tut manchmal weh

Eines der pfiffigsten Features von Windows 95 ist die Unterstützung von Plug & Play. Vereinfacht gesagt kümmert sich Plug & Play darum, daß alle Steckkarten in Ihrem PC automatisch konfiguriert werden. Kein Einstellen mehr von DMA, IRQ & Co! Die Sache hat nur einen gewaltigen Haken: DOS-Programme wollen in der Regel wissen, welchen Interrupt/IRQ die Soundkarte denn nun hat.

Um sicherzugehen, daß alle DOS-Spiele auch Ihre Soundkarte finden, sollten Sie das Plug & Play für diese Karte ausschalten und IRQ und DMA wieder fixieren. Dazu klicken Sie in Windows mit der rechten Maustaste auf das Symbol »Arbeitsplatz« und wählen den Menüpunkt »Eigenschaften«. Klicken Sie auf die Karteikarte »Gerätemanager« und dort auf die »Audio-, Video- und Game-Controller«. Wenn Ihre Soundkarte mit einem echten Windows-95-Treiber ausgestattet ist, wird sie hier erscheinen; falls nicht, sollten Sie sowieso keine Probleme haben, da Windows 95 bei Karten mit alten 3.1-Treibern nichts an der Konfiguration ändert, DOS-Spiele die Karte also da finden, wo sie sein soll.

Doppelklicken Sie auf den Namen der Soundkarte; es erscheint ein neues Fenster mit wieder drei Karteikarten. Klicken Sie auf die letzte Karte namens »Ressourcen«. Wahrscheinlich ist das Kästchen »Automatisch einstellen« aktiv. Schalten Sie dieses Kästchen aus. Suchen Sie dann die Worte »Interrupt« und DMA und doppelklicken Sie auf diese.

Unter Windows 95 sollten Sie bei Soundkarten, soweit möglich, den Interrupt Nummer 5 auswählen; wir hatten auf manchen Systemen mit der häufig benutzten Nummer 7 Schwierigkeiten. Der DMA verbleibt in der Regel auf 1. Achten Sie darauf, ob im unteren Kästchen »Gerätekonflikte« angezeigt wird, ob Interrupt und DMA schon von anderen Karten belegt werden (sollten aber in der Regel nicht).

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 1 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

Aces of the Deep V 84,99
Aces Mission Disk V 49,99
Across the Rhine V 89,99*
Action Soccer V 74,99
Aladdin A 59,99
Alien Legacy A 67,99
Alien Olympics A 59,99
Al Quadim V 79,99
Atari 2600 Action Pack E 54,99
Award Winners Comp. V 18,99
Award Winners Platinum V 69,99
(Civilisation , Elite 2 und Lemmings 1)
Biing! V 79,99
Blackhawk V 69,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick V 87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
Bureau 13 V 79,99
Classic Power Compil. V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Combat Air Patrol V 64,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Combat Classics 3 A 69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99
Das schwarze Auge 2 (Sternen.) V 79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack V 35,99
Delphine Classic Collection A 54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)
Der Meister (Fußball Manager) V 59,99
Descent A 79,99
Die Siedler V 69,99
Dungeon Master 2 V 89,99*
EarthSiege V 87,99
Earthsiege Miss. Disk V 49,99
Elite 3 - First Encounters V 79,99
F - 14 - Fleet Defender Plus A 69,99
FIFA International Soccer V 69,99
Fighter Wing A 59,99
Flight of Amazon Queen V 74,99
Formular One Grand Prix A 35,99
Formula One Grand Prix 2 V i.Vorb.
Fritz 3 V 149,99
Flight Simulator 5.1 E 74,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
FS5.0 - Designer V 59,99
FS5.0 Scenery - Karibik E 49,99
FS5.0 European Disk 1 A 54,99
(u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)
Frontlines V 69,99
Hanse - Die Expedition V 39,99
Hattrick ! V 79,99
Hollywood Pictures V 79,99
High Seas Traders V 69,99
Hugo V 59,99
Jetfighter 2 Collection E 44,99
Kingpin Bowling A 28,99
König der Löwen (Lion King) A 59,99
Legions A 59,99
386 PRO Zusatzdiskette je E 44,99
Lords of the Midnight V 89,99*
Lords of the Realm V 69,99
Mechwarrior 2 - The Clans A i.Vorb*
Metal Marines A 59,99
Micro Machines 2 A 69,99
Nascar Racing A 74,99
Nascar Racing Pack A 32,99
Navy Strike V 89,99*
Nectaris V 44,99
Networks, N-TV V 84,99
Outpost V 67,99
Outpost Planet Pack V i.Vorb.
Panzer General A 74,99
Pinball Dreams 2 A 35,99
Pinball Fantasies A 59,99
Pinball Illusions A 69,99*
Pinball Mania (Fantasies 2) A 49,99
Pinball Special Edition A 69,99
Pirates Gold A 35,99
Pizza Connection V 87,99
Psycho Pinball A 69,99
Pyrotechnica A 49,99
Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
Sensible Golf A 59,99*
Sim City 2000 V 87,99
Sim City 2000 Windows V 84,99
Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99
Sim City 2000 Scenario 1 Windows V 35,99*
Sim City 2000 URK V 39,99*
Sim City DeLuxe A 79,99
Sim Tower A 74,99
Sim Tower V 79,99*
Sim Town V i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2 V 84,99
Skyrealms of Jorune - Alien Logic E 79,99
Super Street Fighter 2 Turbo V 69,99
The Atlas V 59,99
Theme Park V 79,99
Tie Fighter plus Gravis analog Pro V 89,99
Tie Fighter Mission Disk V 29,99
Tower Assault (Alien Breed 3) A 54,99
Transport Tycoon V 89,99
Transport Tycoon World Editor V 35,99
Ultima 7 (Die schwarze Pforte) V 35,99
Whales Voyage´s II V 79,99*
Warriors A 69,99*
Warlords 2 E 79,99
Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) V 89,99

IBM/PC CD-ROM

7th Sword of Mendor A 69,99*
11th Hour A 89,99*
1942 Pacific Air War Gold A 69,99
Absolute Zero V 89,99*
Aces Collection A 69,99
Aces of the Deep V 79,99
Across the Rhine (1944) V 94,99*
Action Soccer V 74,99
Aegis - Guardian of F. V 94,99
Air Superiority A i.Vorb.
After Dark A 59,99*
Agile Warrior A i.Vorb.
Alien Alliance A i.Vorb.
Alien Breed 3 A 59,99
Alien Legacy A 69,99
Alien Logic-Skyrealms of Jorune A 79,99
Alien Olympics V 59,99
Alone in the Dark 1 V 35,99
Alone in the Dark 2 V 59,99
Alone in the Dark 3 V 87,99
Al Qadim - The Genie´s Curse V 69,99
America 1861 - Civil War V 89,99
Apache Longbow A i.Vorb.
Arcade Pool / Overdrive A 35,99*
Around Hollywood V 44,99
Asterix V 69,99
Atari Action Pack V 59,99
Atlas V 69,99
Aufschwung Ost V 69,99
Award Winners Gold A 69,99
Award Winners Platinum A 69,99
Battle Race A 69,99*
Biing! V 69,99
Bioforge V 89,99
Bloodwings E 84,99
Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
Bureau 13 V 87,99
Buried in time V i.Vorb.
Burning Steel 3 A 84,99
Chaos Control A 79,99
Civil War V 89,99
CivNet V i.Vorb.
Classic Flight Simulations A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Colonization V 89,99
Comanche +Data 1+2+Bonusmission V 99,99
plus Gravis Analog
Combat Air Patrol V 64,99
Command & Conquer (Dune 3) V 89,99*
Command & Conquer E 89,99
Command & Conquer 2 V 89,99*
Creature Shock V 89,99
Crusader No Remorse V 94,99*
Cybermage-Darklight Awakening V 99,99*
Daedalus Encounter V 89,99
Damnesia A 74,99*
Damocles (Mercenery 3) A 74,99*
Dark Forces V 99,99
Dark Sun 2 A 79,99
Dark Universe V 79,99
Das Schwarze Auge 2 V 79,99
Death Gate E i.Vorb.
Der Froschkönig V 54,99
Der Meister V 54,99
Der Reeder V 79,99
Descent A 79,99
Des Kaisers neue Kleider V 59,99
Die Box V 39,99
Die total verrückte Rally V 74,99
- mit Gamepad V 84,99
Dime City V 79,99*
Dungeon Master 2 V 89,99*
EA Sports Rugby E 79,99
Earth Command A 74,99*
Earth Siege V 87,99
Earth Siege- Mission CD V 49,99
Ecstatica A 87,99
Elite 3-First Encounter V 79,99
F 14 -Fleet Defender Gold A 69,99
Fade to Black V i.Vorb.
Fantasy Fest E 59,99
Fifa Soccer 96 V i.Vorb.
Fighter Wing A 64,99
Flight Commander 2 V 69,99
Flight of Amazon Queen V 79,99
Flight Unlimited V 94,99
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas A 59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München V 54,99
Flightsimulator 5.1 E 74,99
Formula One Grand Prix 2 V i.Vorb.
Freddy Pharkas V 79,99
Frontlines V 69,99
Full Throttle (Vollgas) A 69,99
Full Throttle (Vollgas) V 84,99*
Futur Dimension V 59,99
FX Special Edition A 79,99
Hammer of Gods V 79,99
Hattrick V 79,99
Heart of Darkness V i.Vorb.
Hi - Octane V 84,99
Hollywood Pictures V 79,99
Hoops - Basketball A i.Vorb.
Indy Car Racing Enhanced V i.Vorb.
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD) V 69,99
Incredible Cars V 49,99*
Incredible Toons A 59,99*
Innocent 2 A 69,99*
Iron Cross E 79,99*
Jagged Alliance A 79,99
Jagged Alliance V 89,99*
Jet Strike E 54,99
Kaiser Deluxe V 59,99
Kind of Magic 4 A 39,99
Kingdoms of Germany V 69,99
Kingpin Bowling A 28,99
King´s Quest 7 V 87,99
King´s Quest Collection (1-6) A 79,99
Klik´n Play V 87,99
Kyrandia 3 V 79,99
Lands of Lore 2 V i.Vorb.
Last Dynasty V 84,99
Legions A 79,99*
Leisure Suit Larry 6 V 67,99
Leisure Suit Larry Collection (1 - 6) A 79,99
Lemmings für Windows A 49,99
Links 386 & Banff Springs und Belfry A 59,99
Links 386 Data Prairie Dunes E 49,99
Links 386 Data Devills Island E 49,99
Little Big Adventure V 89,99
Lords of Midnight V 89,99*
Lords of the Realm V 69,99
Lost Eden A 79,99
Lothar Matthäus Super Soccer A 39,99
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Lucas Arts Top Adventures V 79,99
(Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)
Machiavelli, The Prince V 84,99
Mad News V 69,99*
Mad News Extrablatt V 35,99*
Magic Carpet Plus (+Hidden Worlds) V 84,99
Magic Carpet Data: Hidden Worlds V 44,99
Magic Carpet II V Sept.
Magic of Endoria V 59,99
Marco Polo A 74,99*
Master of Magic V 89,99
Menzoberranzan A 79,99
Micro Machines 2 A 69,99
Monty Python´s Waste of Time E 79,99
Myst V 69,99
NASCAR Racing plus Track Pack A 99,99
Nascar Track Pack A 39,99
Navy Strike A 94,99*
NBA Live 95 (Basketball) A 89,99
NBA JAM Tournement A 89,99*
NCCA Basketball 2 A i.Vorb.
Need for Speed A i.Vorb.
Networks, N - TV V 84,99
NHL Hockey ´95 A 79,99
NHL Hockey ´96 V i.Vorb.
Noctropolis A 89,99
Novastorm A 79,99
One must fall A 69,99
Outpost V 87,99
Orion Conspiracy V 87,99
Panzer General A 74,99
Paws of Fury A 39,99
Perfect General 2 A 79,99
PGA Tour Golf 486 A 94,99
Phantasmagoria (6 CD´s!) V 89,99*
Phoenix Fighter E 87,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
Pinball Fantasies Deluxe A 59,99
Pinball Illusions A 69,99*
Pinball Wizard 2000 A 69,99*
Pirates Gold A 35,99
Police Quest 4 V 79,99
Powerhouse V 59,99
Prisoner of Ice V 84,99
Project Paradise A 69,99*
Protostar A 67,99
PsiMaster V 89,99*
Psycho Pinball A 69,99
Psycho Detective i.Vorb.
Pyrotechnica A 54,99
Quest for Glory 4 V 79,99*
Ravenloft 2 A 79,99
Rebell Assault + Gravis analog Pro V 99,99
Renegade-Battle for Jacob´s Star A 79,99
Reno 3 - 600 Scenarien für FS5.0 V 29,99
Ring der Nibelungen A 74,99*
Rivers of Dawn A i.Vorb.
Robinsons Requiem A 79,99
Saga of Aces A 69,99
Scavenger A i.Vorb.
Sreamer A i.Vorb.
Sensible Golf A 69,99*
Sim City 2000 V 89,99
Sim City 2000: URK V 39,99*
Silent Hunter A 79,99*
Sim City Enhanced V 24,99
Simon the Sorcerer 2 V 79,99
Sim Tower A 74,99
Sim Tower V 79,99*
Sim Town V i.Vorb.
Skyrealms of Jorune-Alien Logics A 79,99
Slipstream A 69,99
Space Quest Anthologie (1-5) A 79,99
Space Quest 6 V 84,99
Star Crusader V 64,99
Stardust A 49,99
Star Trek: Next Generation V 99,99
Star Trek: Next Generation Special Edition
Nur solange Vorrat reicht !!! E 121,99
Star Trek Technical Manual E 79,99
Stonekeep A 87,99*
Super Karts A 89,99
Super League of Hoboken E 69,99*
Superstreetfighter 2 Turbo V 69,99
Tank Commander V 89,99
Teddy spielt Verstecken V 44,99
Teddys großer Tag V 44,99
Teddys großes Abenteuer V 44,99
Temptation A 89,99
(Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)
Terminal Velocity A 54,99
The Atlas V 69,99
The Incredible Machine 2 A i.Vorb*
Theme Park V 79,99
Thunderscape A 79,99*
Tilt A i.Vorb.
Toonstruck A i.Vorb.
Top Gun : »Fire at will« V 94,99*
Tower Assault (Alien Breed 3) A 59,99
Transport Tycoon V 89,99
Tri - Tryst (Windows 95) A i.Vorb.
Tuneland V 69,99
UFO - & Master of Orion V 69,99
Under Killing Moon V 69,99
Urmels Filstudio V 84,99
US Navy Fighters V 89,99
US Navy Fighter Plus V 94,99*
US Navy Fight. Data-Marine Fighters V 44,99*
USS Ticonderoga A 79,99*
Virtual Pool A 89,99
Vollgas DA 69,99
Vollgas V 84,99*
Vortex (Quantum Gate 2) A 79,99
Wacky Wheels A 54,99
Whales Voyage´s II (Windows) V 79,99*
Warlords 2 Deluxe E 94,99*
Warriors V 79,99
War Unlimeted V 87,99*
Whizz A 64,99
Wing Armada Windows A 69,99*
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
Wing Commander 3-Heart of Tiger V 99,99
Wolf V 74,99
Woodruff (Goblins 4) V 79,99
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) V 89,99
Z A i.Vorb.
Zephyr V 79,99
Zone Raiders A i.Vorb.

SONDERANGEBOTE PC 3,5"

Campaign 2 V 18,99
Combat Classics 2 A 67,99
Das schwarze Auge 1 V 44,99
Der Clou V 29,99
Der Clou - Profidiskette V 29,99
Mad News V 35,99
Mad News incl. Extrablatt V 49,99
Master of Orion A 35,99
Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil 2 V 47,99
Subwar 2050 V 35,99
Zeppelin V 35,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests A 24,99
Anstoß light V 39,99
Anstoß World Cup Edition V 29,99
Battle Isle 2 incl. Scenary CD V 79,99
Beneath A Steel Sky A 24,99
Burning Steel 2 V 39,99
Burning Steel Compilation V 35,99
Buzz Aldrin´s Race into Space A 24,99
Cyberwar A 39,99
Das schwarze Auge 1 V 44,99
Der Clou V 29,99
Der Clou - Profidiskette V 29,99
Doppelpaß incl. Kicker Abo V 49,99
Dragonsphere A 35,99
Dune 2 V 39,99
Falcon 3.0 A 35,99
Formula One Grand Prix A 35,99
Indy Car Racing A 24,99
Kyrandia 2 (hand of Fate) V 35,99
Lands of Lore V 35,99
Master of Orion A 35,99
Master of Orion und Ufo A 69,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) V 49,99
Populous 2/Powermonger Classic A 29,99
Privateer Classic A 29,99
Sim City Enhanced V 24,99
Shadowcaster Classic A 29,99
SSN Seawolf Classic V 29,99
Strike Commander Classic A 29,99
Subwar 2050 V 35,99
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data) V 29,99
System Shock (Enhanced CD ROM) V 39,99
Task Force 1942 A 35,99
Tornado A 35,99
Wing Commander 2 Classic A 34,99
Wings of Glory - Enhanced V 39,99
X Wing Collection A 69,99
Zeppelin - Giants of the Sky V 39,99

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Gravis/Advanced Gravis PC

Analog schwarz 39,99
Analog Pro 49,99
Game Pad 34,99
Eliminator Game-Card 44,99
Firebird 119,99
GRAVIS FIREBIRD 119,99
PHOENIX 179,99

Thrustmaster
Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) 35,99
Competition Pro
Flight Control 159,99
Flight Control Pro 279,99
FlightMAX 64,99
Flightstick PRO 159,99
Formular T1 Lenkrad 319,99
Game Card 69,99
Manix Deck, grau 69,99
Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
Ruder Pedals 279,99
Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
Thrustmaster XL 69,99
Weapon Control 259,99

WINGMAN EXTREME 84,99

CD ROM Laufwerke

Mitsumi FX 400 Quadro Speed 299,99

Creative Labs Soundkarten

SB 16 Value Edition 184,99
SB 16 Multi CD 249,99
SB 16 Multi CD CSP 299,99
SB 16 SCSI - 2 309,99
SB 16 SCSI - 2 CSP 369,99
SB AWE 32 CSP 479,99
SB AWE 32 Value Edition 359,99
WaveBlaster II 289,99

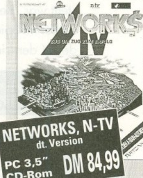
HOTLINE (0 24 03) 18 43
Mittwochs von 15 - 18 Uhr
Samstags von 10 - 13 Uhr

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

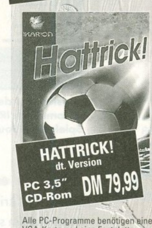
Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung



PRISONER OF ICE
dt. Version
CD-Rom DM 84,99



NETWORKS, N-TV
dt. Version
PC 3,5" CD-Rom DM 84,99



HATTRICK!
dt. Version
PC 3,5" CD-Rom DM 79,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-. (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsablage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

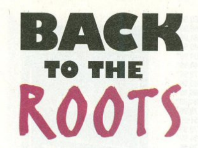




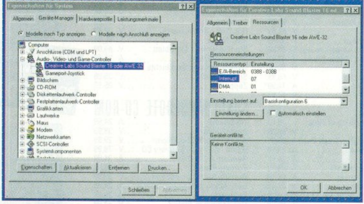


STAR TREK
»A Final Unity«
DV CD-Rom DM 99,99
CD-Special Edition / EV DM 121,99

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51



Danach werden Sie in DOS-Spielen keine Probleme haben. Sicherheitshalber sollten Sie bei DOS-Setup-Programmen aber vermeiden, eine »Autodetect«-Funktion zu verwenden, um IRQ und DMA herausfinden zu lassen. Die Autodetect-Funktion stürzt zwar nicht ab, lieferte in unseren Tests aber immer wieder mal Phantasiewerte wie »IRQ 10«, obwohl die Soundkarte auf 7 eingestellt war. Verläßt man sich auf den Autodetect-Wert, gibt es später im Spiel Abstürze; verwendet man hingegen trotz Autodetect den richtigen Wert, läuft alles einwandfrei.

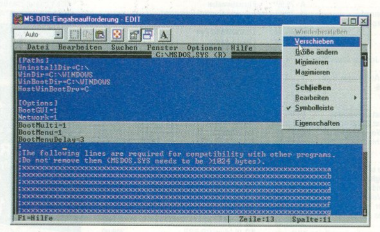


Vorsicht bei der Soundkarten-Installation! Wenn Windows 95 automatisch IRQ und DMA verändern darf, finden manche Spiele Ihre Soundkarte danach nicht mehr wieder.

Warum erst das Bunte booten...

Wenn ein kritisches Spiel sowieso nur im MS-DOS-Modus läuft, warum sollten Sie dann überhaupt erst den ganzen Grafik-Krempel booten? Bleiben Sie nach dem Einschalten des PCs einfach in der DOS-Ebene und Sie sparen Mausklicks und Minuten. Zu diesem Zweck müssen Sie das »Boot-Menü« von Windows 95 ausführen. Dieses Menü ähnelt dem alten Bootmenü in MS-DOS 6. Dort konnten Sie innerhalb der CONFIG.SYS verschiedene Betriebsmodi auswählen (das funktioniert übrigens weiterhin unter Windows 95). Das Windows-Bootmenü setzt jedoch noch vor der CONFIG.SYS ein und gibt Ihnen noch mehr Kontrolle über den Bootprozess.

Das Boot-Menü rufen Sie auf, indem Sie gleich nach dem Selbsttest des Rechners, wenn die Zeile »Windows 95 wird geladen« erscheint, die Taste F8 drücken.



Um das Bootmenü immer für einige Sekunden erscheinen zu lassen, müssen einige Zeilen in die Datei MSDOS.SYS eingefügt werden

Je nach Installation Ihres PCs (mit oder ohne Netzwerk, mit oder ohne altes DOS) sehen Sie zwischen fünf und acht Menüpunkte. Uns interessieren lediglich zwei: »Nur Eingabeaufforderung« startet den MS-DOS-Modus ohne Windows. Dabei werden CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT abgearbeitet. Allerdings fehlen noch die Befehle der »DOSSTART.BAT« für Maus und MSCDEX, weswegen Sie direkt nach dem Booten einmal DOSSTART tippen sollten.

Wenn Sie Windows 95 über eine alte DOS-Version installiert haben, ist diese noch auf der Festplatte zu finden. Diese können Sie mit »Vorherige DOS-Version« booten; eine Abkürzung ist das Drücken der Taste F4 gleich zu Beginn des Boot-Vorgangs. Wenn Sie trotz altem DOS auf der Platte diese Option nicht sehen, lesen Sie bitte unseren Kasten »Profi-Boot-Tips«. Es lohnt sich, die alte DOS-Version auf der Festplatte zu lassen. Sie können nämlich unter DOS und Windows 95 jeweils eigene Versionen von AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS behalten.

Das Schema der AUTOEXEC-Dateien ist einfach: Haben Sie mit Windows 95 gebootet, beziehen sich .BAT und .SYS auf die Windows-95-Version. Allerdings finden Sie zwei zusätzliche Dateien namens AUTOEXEC.DOS und CONFIG.DOS auf der Festplatte. Diese Dateien sollten Sie **nicht** löschen; es sind die Versionen für MS-DOS.

Wenn Sie MS-DOS booten, benennt Windows 95 die Dateien schnell um: Aus AUTOEXEC.BAT wird AUTOEXEC.W95; aus AUTOEXEC.DOS wird AUTOEXEC.BAT. Booten Sie danach wieder Windows 95, wird das Spielchen umgedreht – ganz schön pfiffig.

Schwirrt Ihnen der Kopf? Haben Sie jetzt Angst vor Windows 95? Keine Panik! Wie wir schon am Anfang sagten, laufen die meisten Spielprogramme. Nur für die störrischen letzten zehn Prozent sind all diese Einstellungen und Parameter überhaupt notwendig. Bevor Sie sich also in die Menüs stürzen: Machen Sie einfach eine DOS-Box auf (Start – Programme – MS-DOS Eingabeaufforderung) und starten Sie das Spiel.

(bs)

PROFI-BOOT-TIPS

Windows 95 richtet sich normalerweise ohne Boot-Menü und ohne Unterstützung einer alten DOS-Version ein. Das Boot-Menü können Sie sich normalerweise durch Druck auf Taste F8 gleich zu Beginn des Bootens herbeizaubern; praktischer wäre es aber, es bei jedem Bootvorgang zu sehen. Dieses Verhalten können Sie aktivieren, wenn Sie zwei Zeilen in die Datei »MSDOS.SYS« schreiben, die sich im obersten Verzeichnis der Festplatte befindet und mit dem Editor »EDIT« bearbeitet werden kann.

Fügen Sie gleich unter [Options] die Zeilen

BootMenu=1

BootMenuDelay=3

ein. Diese bewirken, daß das Bootmenü jedesmal gezeigt wird, aber nur etwa 3 Sekunden lang; haben Sie danach keine Auswahl getroffen, wird Windows 95 ganz normal gestartet. Wer will, kann diese Zeitspanne beliebig nach oben verlängern, indem ein höherer Wert bei BootMenuDelay angegeben wird.

Fügen Sie zusätzlich die Zeile

BootMulti=1

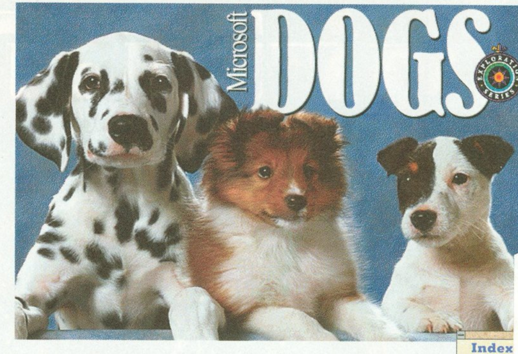
ein, um zwischen einer alten MS-DOS-Version und Windows 95 hin- und herschalten zu können. Entsprechend erscheint ein neuer Menüpunkt im Bootmenü.



HI-OCTANE™
In den trostlosen Straßen des 21. Jahrhunderts geht es ums blanke Überleben. Hi-Octane™ setzt Sie an das Steuer eines mit Waffen gepanzerten Hov-Cars mit einer Höchstleistung von mehr als 600km/h. Sie können mit halsbrecherischer Geschwindigkeit durch Städte, Wüsten und Berglandschaften rasen, wobei Sie Ihre Raketenwerfer und Maschinengewehre sicher gut gebrauchen können. Wählen Sie zwischen sechs perfekt ausgestatteten Fahrzeugen, und spielen Sie mit Hilfe der Mehrspieler-Option gleichzeitig gegen sieben Freunde. Ultraschnelle, gnadenlose Arcade-Action wird garantiert...
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
Von Bullfrog, ausgezeichnet als Entwickler des Jahres auf der ECTS 1995
95 ECTS
Hi-Octane
PC CD
Von
Bullfrog
Runs even better on a Pentium™ processor
intel inside
pentium
Electronic Arts GmbH, Postfach 15 53, 33245 Gütersloh, Tel.: 0 52 41/2 60 24 • Hi-Octane ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Bullfrog ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

Test: »Microsoft Dogs«

Hunds-tage



Microsoft kommt auf den Hund: In bewährter Multimedia-Qualität wird des Menschen bester Freund vorgestellt.

Bekanntlich läßt sich die Menschheit in zwei Gruppen unterteilen: Auf der einen Seite die Hunde-Liebhaber, auf der anderen der traurige Rest. Wer beim Anblick eines gespitzten Terrier-Ohrs vom Kraulzwang schier übermannt wird und keinen gutmütig wedelnden Retriever ungetätschelt sein lassen kann, wird vom neuen Microsoft-Home-Produkt entzückt sein. In den Aufmachungs-Fußstapfen (bzw. Pfoten) von Klassikern wie »Dinosaurs« oder »Faszinierende Kreaturen« wandelt »Microsoft Dogs«. Vortreffliche Bedienung, leicht verdauliche Info-Häppchen und vor allem das hinreißende Bildmaterial laden zum Blättern in dem elektronischen Hunde-Referenzwerk ein.

Die Menüzeile am unteren Bildrand zeigt die wichtigsten Abschnitte in Form von Hundekuchen. Im Index sind alle Rassen und Themengebiete alphabetisch sortiert. Über eine Suchfunktion steuern Sie geschwind das Datenblatt der gewünschten Rasse an. Rund um das Hundeportrait fallen zahlreiche Hypertext-Markierungen auf: Mit einem Klick auf einen solchen Begriff verzweigt man zu Zusatzinformationen oder allgemeinen Einträgen, die besonders auf diese Rasse zutreffen. Dazu gibt es »Fact Cards« und »Tips«. Erstere bieten eine Zusammenfassung der wichtigsten Daten zu dieser Rasse. Die Tips gehen etwas tiefer ins Detail; sie informieren über Charaktereigenschaften und erwähnen kurz rassetypische Krankheiten. Über »Back« kehrt man schnell zum vorherigen Verweilpunkt zurück. Wer sich hoffnungslos verfranst, hüpft einfach wieder ins Inhaltsverzeichnis.

Neben den Einträgen zu einzelnen Rassen bietet das Programm auch zahlreiche Bildschirmseiten, die bestimmten Themen gewidmet sind. Die Evolutions-Ursprünge des Hundes werden ebenso behandelt wie Körpersprache, Erziehung oder Gesundheit. Frisch erworbenes Wissen prüft man im Trivia Quiz oder betätigt ganz albern das »Dog Piano«, wo per Tastendruck Beller in verschiedenen Tonhöhen erschallen.

Die Illustrationen in Microsoft Dogs sind ein Großangriff aufs Gemüt. Schon beim Hochfahren des Titelbilds lassen sich die ersten »Oooch, süüüß!«-Ausrufe kaum unterdrücken. Nicht nur drollige Welpen erscheinen in bestechender Bildqualität auf dem Bildschirm; jeder Eintrag ist mit sorgfältig zusammengestellten Grafiken gespickt. Besonders herzige Repräsentanten dominieren die Datenblätter zu den einzelnen Rassen. Sporadisch gibt es auch kurze





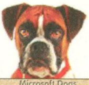


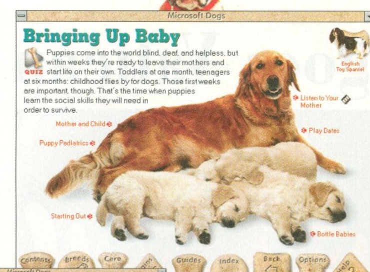
Alle Rassen sind schon da: Die »Facts«-Karten zeigen einen praktischen Größenvergleich. »Hmm, Jörg, vielleicht paßt der Dackel doch besser in unsere Wohnung…«



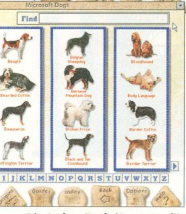
Von den Bildschirmseiten der einzelnen Rassen zweigen Informations-Äste ab. Klicken Sie hier zum Beispiel auf »Black and White«, erfahren Sie Details zur Verwandtschaft zwischen Scottish und West Highland Terrier.







Was Sie schon immer über Welpen wissen wollten, herzzerreißend schön mit dieser Golden-Kleinfamilie illustriert



Die Index-Funktion sorgt für Übersicht

Videoclips zu sehen; dazu klingt gelegentlich etwas atmosphärisches Bellen über die Lautsprecher. Diese Geräuschuntermalung läßt sich im Options-Menü ausstellen. Hier können Sie ferner den (schwachen) Dogs-Bildschirmschoner aktivieren oder eines der »Gallery«-Hundemotive zum Windows-Hintergrundbild wandeln.

Nur eine gewisse Oberflächlichkeit bei den Informationen bewahrt den Rezensenten vor grenzenloser Euphorie. Detaillierte Infos zu den einzelnen Rassen vermißt man ebenso wie die tieferschürfende Behandlung von Aspekten wie Gesundheit oder Erziehung. Zwar handelt das CD-ROM so ziemlich alle interessanten Themen rund um den Hund ab, hat aber einen Hang zur »Wissen light«-Manier.

Mit ein bißchen Basis-Englisch kommt man ganz gut zurecht – gezwungenermaßen, da Microsoft keine deutsche Version von diesem Programm plant. Eine merkwürdig anmutende Entscheidung angesichts dieses so guten Produkts, das jeden Hunde-Sympathisanten mit PC-Zugang faszinieren wird. **(hl)**





microsoft dogs

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

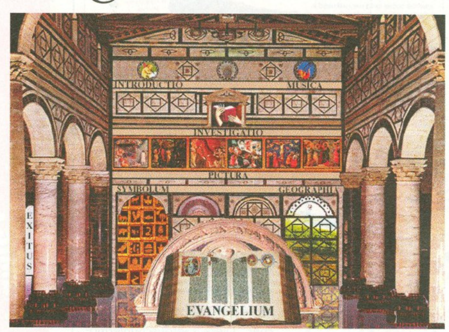
Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Hunde-Lexikon**
Hersteller:	**Microsoft**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 470 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; mittelschwer**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Sehr gut**
GESAMTWERTUNG:	**70**

Test: »Die Evangelien«

Bertelsmann goes Vatican

Die Evangelien füllen in Buchform knapp 140 Seiten Text. Da muß also schon etwas geboten werden, damit die Kundschaft für die Digitalfassung einen großen Blauen abdrückt.



Die ehrwürdige Kathedralwand dient als Hauptmenü

Ein Goldkreuz auf roter Seide mit spätgotischen Lettern, das läßt auf die gesammelten Werke einer Totenkopf-Rockband wie Motörhead schließen. Aber falsch geraten, »Schönheit und Mysterium der Heiligen Schrift« bieten »Die Evangelien« auf einem CD-ROM.

Am Anfang war laut Johannes-Evangelium das Wort. Bei diesem Programm beginnt alles aber mit einem affigen, unabbrechbaren Vorspann, bei dem die zahllosen Zwischendealer mit ihren häßlichen Logos protzen: Telemedia Interactive Software, BMG Interactive Entertainment, EMME Interactive, Editoria Electronica Editel... und in den Tiefen der Credits-Page stellt sich dann heraus, daß das Gebilde von Gaetano und Laura programmiert wurde.

Geboten wird vor allem Stimmung: Die Bedienungsoberfläche wurde konsequent in renaissancemäßiger Buchmalerei-Optik gestaltet, die Beschriftung ist in schönstem Küchenlatein (»pictura«) und dazu durchströmen gregorianische Mönchsgesänge den Soundblaster (die jedesmal abrupt abbrechen, wenn man es wagt, einen Button zu betätigen). Befremdlich bleibt, warum die Geschichte Jesu designmäßig ausgerechnet in die peinlichste Zeit der katholischen Kirchengeschichte verlegt wurde: In jenen Tagen sah es die Geistlichkeit nicht so gerne, wenn das Volk in der Bibel las. Emotionale Botschaft: Bibel, das ist eben was von hintergestern. Aber das Nostalgie-Interface hat was, zweifelsohne. Außerdem ist es billig: Warum selber pixeln, wenn man sich das alles zusammenscannen kann?



Schwiegermutter-Test: Der angebliche erste Papst war also verheiratet!

Und schön sind sie, die BMP-Bilder, auch wenn sie – was kunstgeschichtlich ja korrekt ist – unanimierten Dia-Look haben und Jesus bei der Himmelfahrt (Tintoretto, 1579) nicht nach oben gebeamt wird. Greift man auf die Bilder direkt zu, kann man sich den passenden Text aus dem Evangelium anzeigen oder von Pater Eberhard vorsprechen lassen. Der liest das schön sonor mit österreichischem Akzent und durfte dafür gut 50 MByte verbraten.

Der Bibeltext entspricht in etwa der renommierten Einheitsübersetzung, scheint aber aus Copyright-Gründen etwas abgeändert zu sein. Grafisch schön lesbar, mit hübsch hochgestellten Verszahlen. Der Zugriff erfolgt direkt über Kapitelnummern oder über ein Suchfenster mit Worteingabe (von spartanischer Strenge, ohne »und/oder«-Scherze, etc.). Aber bei dem bißchen Text findet man meist das Gewünschte. Hyperlinks existieren zu den Gemälden, einer Sammlung von knapp 100 Symbolen (Fisch, Schlange, Speichel!?) und zu einer Landkarte. Letztere ist mit 30 Ortschaften sehr sparsam ausgefallen und bietet schrulligerweise lateinische Namen (Jerichus!). Höhepunkt der Datenkunst ist die »Synopsis«. Damit lassen sich alle Evangelien in vier Spalten nebeneinander vergleichen, denn es gibt bei den Biographen Jesu allerlei Überschneidungen.

Fazit: Ein erhabenes Erlebnis mit einigen Schönheitsfehlern. Wer aber wirklich in der Bibel surfen will, ist mit den zig Fassungen der Online-CD-ROM (R. Brockhaus Verlag) oder dem Windows-Luther (Deutsche Bibelgesellschaft) besser bedient. **(Werner Küstenmacher/hl)**



die evangelien

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ:	**Bibel-Auszüge**
Hersteller:	**Telemedia**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 0,2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 138 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch und Latein**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 60

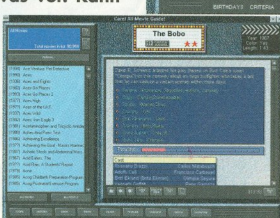

Mike Singleton's
LORDS OF MIDNIGHT
Der legendäre Spieldesigner
Mike Singleton hat in Zusammenarbeit mit Domark
das visuell beeindruckendste PC-Rollenspiel aller Zeiten
entwickelt. Das Ziel der Lords of the Midnight ist die
Schwarze Zitadelle von Boroth the Wolfheart, und Sie sind
der Anführer, wenn Sie an der Seite zahlloser interaktiver
Figuren in Echtzeit quer durch atemberaubend schöne
3D-Landschaften ziehen.
DOMARK

Test:

»Corel All Movie Guide«

Film-FESTIVAL

90.000 Filmvorstellungen auf einer CD – in puncto Masse macht kaum jemand dem »Corel All Movie Guide« etwas vor. Kann das neue Kino-Lexikon gegen Microsofts Referenzprodukt »Cinemania '95« bestehen?



Die typische Ansicht eines Filmeintrags

Nach Microsoft (»Cinemania«) und Rossipaul (»Film-Lexikon«) schickt jetzt auch der kanadische Anwendungsriese Corel einen Mitstreiter um die Gunst der Filmfreunde ins Rennen. Corels »All Movie Guide« (kurz: »AMG«) zielt dabei mit einer Fülle von Funktionen ganz bewußt auf die Fans der bisherigen Referenz Cinemania. Der AMG ist die PC-Version eines in den USA seit den 60er Jahren renommierten Nachschlagewerkes, das in der Buchversion mittlerweile Fakten über 200.000 Schauspieler, 30.000 Filme und über eine Million Stichwörter enthält. Das wäre selbst für eine CD etwas heftig, zumal auf diese auch noch Bilder, Sounds und Videos gepackt werden müssen. So wurde der Movie Guide ein wenig abgespeckt – dennoch befinden sich immer noch Informationen über 157.886 Personen/Firmen und satte 90.958 Filme auf dem Silberling.

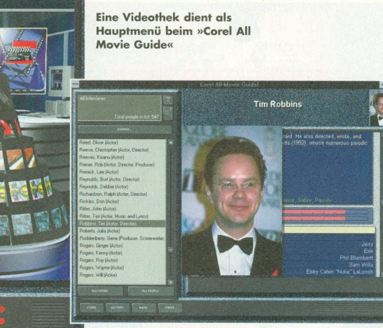
Das Hauptmenü präsentiert sich recht witzig in Form eines Videoladens, wie man ihn in den USA in jedem größeren Einkaufszentrum findet. Um die immense Anzahl der Filmtitel überschaubarer zu gestalten, sind diese in Klassiker, Kinder-, Fernseh- oder Dokumentarfilme, etc. sowie die »konventionellen« Genres (wie z.B. Drama, Action) aufgeteilt. Im Gegensatz zu seinen Konkurrenten bietet der AMG erheblich mehr Filme und Schauspieler aus nichtamerikanischen Gefilden. Dazu beschränkt er sich nicht nur auf Kinofilme, sondern schließt eine sehr große Zahl von Fernsehproduktionen mit ein. Neben »Made for TV«-Filmen, Musikvideos oder Sportdokumentationen befinden sich darunter auch bizarre Dinge wie z.B. live gefilmte Operationen aus dem Krankenhaus. Auch zahlreiche Episoden bekannter Fernsehserien bzw. deren Videoausgaben sind mit von der Partie. Konkurrent Cinemania berücksichtigt aus diesem Bereich lediglich Fernsehfilme.

Bei solch großen Datenmengen sind gewisse Filter- und Suchfunktionen unerläßlich. Neben einer normalen Stichwortsuche besitzt der AMG auch einen »Plot Finder«. Hier lassen sich Filme nach Handlungselementen wie »Androide macht Ärger« ermitteln. Will man von einer Kombination verschiedener Faktoren wie z.B. Altersfreigabe, Alter und Genre des Films ausgehen – kein Problem, auch hierfür gibt es eine Suchfunktion. Mit dem »Country Browser« lassen sich Filme aus aller Herren Länder gezielt auf den Bildschirm bringen.

Bei vielen Werken gibt es neben einer Inhaltsangabe mit kurzer Bewertung noch Informationen über das Filmstudio, den Drehort, das Einspielergebnis oder auch Querverweise auf artverwandte Filme. Leider sucht man vergeblich nach Szenenfotos oder kurzen Soundausschnitten. Dafür haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung oder Kommentare über einen Film abzugeben, die auch auf der Festplatte gespeichert werden. Gefällt Ihnen ein Werk, bei dem der Rest der Familie schreiend das Weite sucht, ist

MOVIE GUIDE GEGEN CINEMANIA

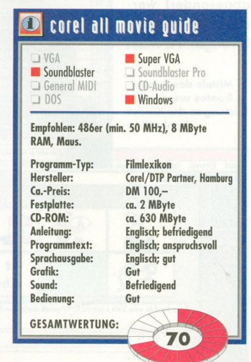
KATEGORIE	COREL ALL MOVIE GUIDE	MICROSOFT CINEMANIA 95
Anzahl Filme	90.958	19.667
Anzahl Personen	157.886 (auch Musiker, Filmfirmen etc.)	4.124 Personen
Kritiken	Kurzkritik, teilweise nur Filmbeschreibung	Kritiken von Ebert, Maltin, Kael und CineBooks
Detail-Infos	Bilder, Dialoge, Film-Clips, Filmmusik	Einspielergebnisse, Filmstudio, Buchvorlage
Biographien	Rund 500 Schauspieler	Rund 4.000 Schauspieler
Optische Ausstattung	Größtenteils Farbportraits, Video-Interviews	Überwiegend Schwarzweiß-Portraits
Awards	Oscar-Liste, Filmpreise von Berlin, Cannes, Venedig, etc.	Nur Oscar-Liste
Aktualität	Filme bis Ende 94/Anfang 95	Filme bis Anfang 94
Grafik	Unterstützt Hi-/Truecolor	Unterstützt nur 256 Farben
Sprache	Englisch	Englisch



Eine Videothek dient als Hauptmenü beim »Corel All Movie Guide«

Rund 500 Persönlichkeiten sind mit True-Color-Bildern vertreten

das kein Grund zur Verzweiflung: Der AMG verwaltet verschiedene Benutzer.
Zu rund 550 Stars gibt es ein (meist) farbiges Portrait, das als JPG-File bei mehr als 256 Farben so richtig zur Geltung kommt. Da lohnt es sich, Windows im Hi- bzw. True-Color-Modus laufen zu lassen. Der Karriere- und Lebensweg der Akteure wird beim AMG sehr ausführlich geschildert. Als besonderer Clou sind Quick-Time-Videos mit Ausschnitten von Superstar-Interviews auf der CD.
Warum erreicht der AMG mit seinen umfangreichen Funktionen nicht ganz die Klasse des Referenzprogramms Cinemania '95? Da wäre zuerst die etwas trockene Präsentation der Filme. Hier macht Microsoft mit Szenenfotos, Sounds und Videos vor, wie ein Multimedia-Produkt auszusehen hat. Die Filmbesprechungen sind beim AMG sehr knapp gehalten.
Die Idee mit den Star-Interviews ist ein zweischneidiges Schwert. Es ist zwar zum Brüllen, wenn Arnold Schwarzenegger Anekdoten in seinem breiten Austro-Englisch von sich gibt – aber das sieht man sich nicht mehr als ein-, zweimal an. Die ca. 5 MByte, die jedes Interview-Videofile verschluckt, wären für jeweils 100 Fotos im JPEG-Format besser angelegt gewesen. Wer mit solchen Detailmängeln leben kann und die englischen Texte nicht scheut, bekommt mit dem AMG ein sehr tiefschürfendes Filmlexikon geboten. Microsoft behält in punkto Präsentation und Bedienung die Nase vorn, aber der Vorsprung für Cinemania schmilzt langsam dahin. **(R. Austinat)**



corel all movie guide

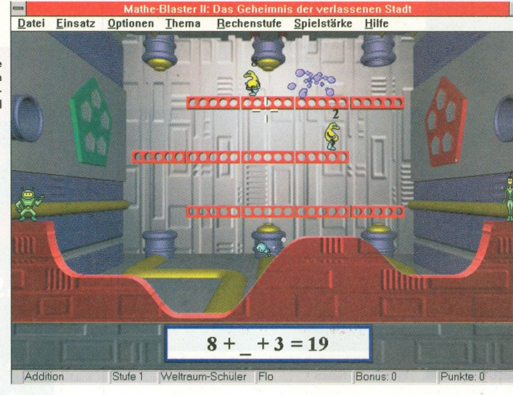
❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Filmlexikon
Hersteller:	Corel/DTP Partner, Hamburg
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 630 MByte
Anleitung:	Englisch; befriedigend
Programmtext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

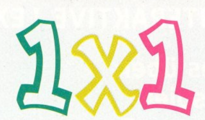
GESAMTWERTUNG: 70

PC JUNIOR



Mit dem »Mathe Blaster 2« gehen die Kids auf Negatronen-Jagd

Test: »Alge Blaster« und »Mathe Blaster 2«



für Astronauten

Mathe-Pauken kann auch lustig sein: Zwei Lernprogramme verbinden Polynome und Gleichungen mit spaßigen Geschicklichkeitsspielen.

software

Der Prototyp des modernen Mathe-Paukers ist ein grüner Astronaut mit zwei lustigen Freunden, die den Schüler für den Kampf gegen den bösen Dr. Minus einspannen. Angestaubte Lehrkörper in grauen Anzügen sind völlig out, seit es Mathe-Lernprogramme wie den »Mathe Blaster« vom amerikanischen Hersteller Davidson gibt. Der Klett-Verlag überarbeitet diese Produkte für Deutschland und paßt sie den hiesigen Lehrplänen an. Neu sind »Mathe Blaster 2« und »Alge Blaster«, die sich an Schüler der dritten bis elften Klassen wenden. Sie helfen mit einer Kombination aus Geschicklichkeitsspielen und Mathe-Aufgaben auf die Sprünge, falls die Noten kein Grund zur Freude sind.

Im Mathe Blaster 2 treffen die Kids wieder auf den grünen »Blasternauten« und seinen kleinen Freund Spot sowie die Galaktische Präsidentin. Das Trio muß gemeinsam »Das Geheimnis der verlassenen Stadt« lösen, denn nur mit Teamwork läßt sich der Bösewicht Dr. Minus besiegen. Der Mathe Blaster 2 wendet sich an Schüler der dritten bis siebten Klasse und behandelt von den Grundrechenarten über Brüche und negative Zahlen bis zur Prozentrechnung den entsprechenden Unterrichtsstoff.

Mit jeweils drei Schwierigkeitsgraden für die rechnerischen und spielerischen Aufgaben stellen die Kids das Windows-Programm auf ihre Fähigkeiten ein oder passen es den Fortschritten an. Das Spiel »Verrücktes Labyrinth« läßt sich nur lösen, wenn die Fähigkeiten der drei Spielfiguren kombiniert werden. Der Blasternaut aktiviert durch sein Gewicht Schaltflächen, die Türen öffnen; die galaktische Präsidentin erreicht als einzige die Ringe in der Decke und der fliegende Spot ist am beweglichsten, aber zu schwach für die meisten Schalter. Die Kids müssen die Teile einer Gleichung einsammeln und diese anschließend sinnvoll zusammensetzen. Dabei werden sowohl logisches Denken als auch mathematisches Geschick gefordert.

Ungleich hektischer geht es beim »Negatronen-Stop« zu. Dabei müssen die Negatronen mit der Zahl, die zur Lösung einer Gleichung paßt, von denen abgesondert werden, die falsche Zahlen tragen. Per Maus

Mittels des Punktekontos werden die Leistungen der Kinder kontrolliert

Gleichungen und Textaufgaben müssen im »Alge Blaster« gelöst werden

die pc JUNIOR-wertung

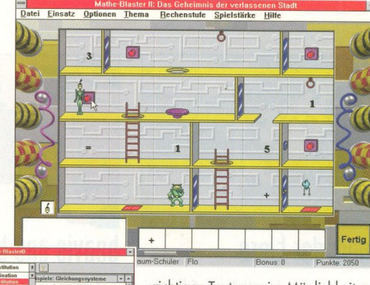
Kaum vorstellbar, daß sich aus öder Algebra und ekligen Gleichungen soviel Spaß ziehen läßt. Doch irgendwie funktioniert die Mischung aus kleinen Spielen und Lernstoff, der quasi nebenbei aufgenommen wird. Am wertvollsten ist dabei, daß nicht nur wie in der Schule anhand von Aufgaben das Wissen geübt, sondern durch die Spiele zusätzlich logisches Denken und schnelles Kombinieren angeregt wird.

Die Bedienung mit der Maus ist unkompliziert, eine Online-Hilfe stets zur Stelle und sogar an Details wie eigene Buttons für Wurzel- oder Bruch-Symbole wurde gedacht. Auch die Handbücher sind auffallend gut gemacht; immer locker im Ton, aber dennoch exakt und treffend in der Beschreibung der Funktionen.

Als Unterstützung für Hausaufgaben oder Nachhilfe sind die beiden Programme optimal. Die Fortschritte der Kids lassen sich jederzeit kontrollieren, die Schwierigkeit der Aufgaben kinderleicht anpassen. Ein besonderes Lob verdient der Editor des Mathe Blaster 2: Damit basteln Eltern oder Lehrer problemlos neue Aufgaben und üben so zum Beispiel gezielt bestimmte Schwächen der Junioren.

Konzentration 10 %
Unterhaltung 40 %
Lernen 50 %

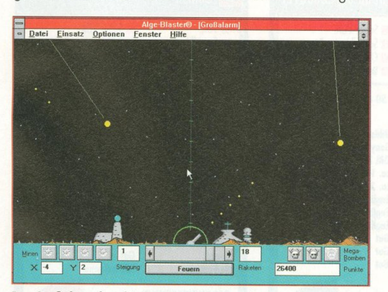
bewegen die Kids ein Zielkreuz über den Bildschirm, mit dem eine der drei Spielfiguren Positronen-Hülsen verschießt, welche die kleinen Bösewichte außer Gefecht setzen. Jede falsche Zahl, die in die Strahlenröhre gerät, ist ein Punkt für den Gegner. Hier geht es vor allem darum, die richtige Zahl schnell zu erkennen, da sonst der Bildschirm vor Negatronen wimmelt.
Ein simples Hüpfspiel wird in der »Zahlenjagd« mit dem blitzschnellen Lösen von Mathe-Aufgaben kombiniert. Der Spieler steuert seine Figur mit der Maus von Plattform zu Plattform, darf aber nur die Rechtecke berühren, deren Gleichung in einem bestimmten Rahmen liegt. Die Kids haben dabei eigentlich keine Zeit zu rechnen, sondern müssen anhand von Näherungswerten schätzen, welche Kästen in Frage kommen. Auch hier herrscht Zeitdruck, denn die Negatronen versuchen ebenfalls, als erste fünf richtige Plattformen zu betreten.



Ohne Teamwork ist das »Verrückte Labyrinth« nicht zu lösen

Die Rechenarten werden ausführlich erklärt

Auf den ersten Blick hat der »Monster-Macher« gar nichts mit Mathematik zu tun. Er sorgt aber dafür, daß die Kids logisch und rein mathematisch denken, ohne mit Zahlen zu hantieren. Sie müssen ein vorgegebenes Monster so nachbauen, daß ein Teil oder mehrere variieren. In der höchsten Spielstufe wird das ganz schön kniffelig, da das erste und das letzte Aussehen des Knuddelgnoms vorgegeben sind. Wer nicht vorausdenkt, scheitert kläglich.
Der ebenfalls neue »Alge Blaster« wendet sich an Schüler ab der sechsten Klasse, die Probleme mit so ulkigen Dingen wie Polynomen, Wurzeln, quadratischen Gleichungen oder Steigungen haben. Die Kids helfen dabei dem Planeten Quadratika im Kampf gegen die »Red Nasties« und werden in einer Art Trainingslager auf ihren Einsatz vorbereitet. In vier Fenstern sehen die Kinder allgemeine Erklärungen, Beispiele, Aufgaben und den optimalen Lösungsweg, der leicht nachzuvollziehen ist. Dermaßen gestärkt wagt man sich an den Decoder, mit dem feindliche Funksprüche geknackt werden sollen. Zu Textaufgaben müssen die passenden Gleichungen gefunden werden oder die Kids sollen zu einer Gleichung den richtigen Text aus vier Möglichkeiten heraussuchen. Für jede richtige Lösung gibt es ein Stück eines Bilderrätsels, mit dem die Schüler einen Begriff aus der Algebra finden sollen. Als nächstes beschäftigen sich die Kinder im Simulator mit Steigungen und Koordinaten, um feindliche Schiffe abzuschießen. Dazu müssen sie entweder mit dem Cursor auf eine durch Zielkoordinaten angegebene Stelle des Bildschirms fahren oder die X- und Y-Werte eines blinkenden Schiffs mit der Tastatur eingeben. In einer anderen Variante bestimmen sie die Steigung, damit ein Laserstrahl den gegnerischen Gleiter trifft. Auf Wunsch sorgt eine Stoppuhr für Hektik, dann muß jede Aufgabe in einer bestimmten Zeit beendet sein.
Das letzte Spiel verbindet das in den anderen Aufgaben erworbene Wissen, denn die Kids machen in einer Art »Missile Command« Jagd auf Raumschiffe, die auf dem Planeten landen wollen. Dazu richten sie entweder mit Maus oder Tastatur einen Raketenwerfer aus oder tippen die Steigung ein. Minen und Superbomben helfen in Notfällen aus, denn es steht nur eine begrenzte Anzahl an Raketen zur Verfügung.
Die Leistungen werden bei beiden Programmen in Tabellen festgehalten und lassen sich so von den Kindern, Eltern oder Lehrern kontrollieren.
Sowohl der Mathe Blaster 2 als auch der Alge Blaster überzeugen durch die gelungene Mischung aus unterhaltsamen Spielen, ausgeklügelten Aufgaben und einer witzigen Aufmachung. An Sound und Sprachausgabe sollte der Hersteller zwar noch etwas feilen, aber der guten Stimmung beim Spielen und Lernen tut das keinen Abbruch. (fs)



Der Großalarm kombiniert das Gelernte mit einem flotten »Missile Command«-Verschnitt



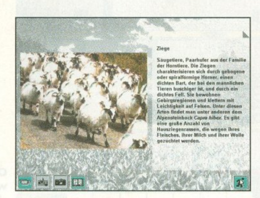
mathe blaster2/alge blaster

- ☐ VGA
- ■ SVGA
- ■ Soundblaster
- ☐ Soundblaster Pro
- ☐ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Mathe-Lernprogramm
Hersteller:	Davidson/Heureka
Ca.-Preis:	je DM 100,-
Festplatte:	ca. 10/5 MByte
CD-ROM:	–
Alter:	8 bis 13 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 80

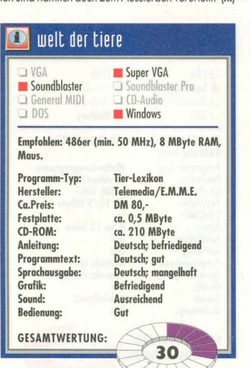


welt der tiere

Angesichts von solchen Multimedia-Schlunzereien kann man zum Tier werden: Schnell ein paar Infohäppchen zusammengetippt und Bilder dazugeschnippelt, schon ist die »Welt der Tiere« auf CD-ROM gebannt. Oder fast. Denn man muß nicht Heinz Sielmann sein, um über den Artenschwund zu staunen. Nur gut 100 Tierarten befanden die Autoren für würdig, überhaupt dokumentiert zu werden. Verteilt sind die Viecher auf einzelne Punkte wie z.B. »Ozeane« oder »Regenwald«. Besonders bizarr ist das Line-up unter »Haustier«, wo sich neben dem Hund auch Seidenwurm und Büffel entdecken lassen... was sagt wohl Ihr Vermieter zur Stampede nach 22 Uhr?

Das Salz in einer CD-ROM-Lexikon-Suppe sind eigentlich Hypertext-Funktionen: Im Text zu »Hund« lese ich was über »Jagdhunde«... dann klicke ich doch auf »Jagdhunde« und erhalte detaillierte Informationen zu diesem Thema? Hier können Sie sich den Wolf klicken – nix passiert. Quer durch die Texte hüpfen ist nicht; dafür werden die Einleitungstexte zu jeder Kategorie von Sprachausgabe begleitet. Der niedliche französische Akzent der Sprecherin zieht die Sache aber irgendwie ins Lächerliche.

Wie schön, daß einige Lektionen zum Darwinismus gegeben werden – solche muffigen Multimedia-Tröten sind nämlich auch zum Aussterben verurteilt. **(hl)**



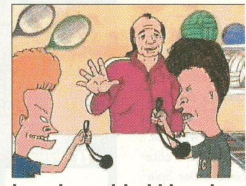
welt der tiere

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Tier-Lexikon**
Hersteller:	**Telemedia/E.M.M.E.**
Ca.Preis:	**DM 80,-**
Festplatte:	**ca. 0,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 210 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; mangelhaft**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 30



beavis and butthead

Sie haben ebensoviele erbitterte Gegner wie enthusiastische Anhänger: »Beavis and Butthead« sind das Aushängeschild amerikanischer Anti-Kultur; strohdumm und rotzfrech rüpeln sie sich durch alle Lebenslagen und nehmen dabei kein Blatt vor den Mund. Mit Aussprüchen wie »Huh, huh, let's go burn something!« nehmen sie die Jugendlichen auf die Schippe.

Eine ähnliche Wirkung geht von diesem CD-ROM aus, das vollgepackt ist mit digitalisierten Clips aus den bekannten MTV-Sendungen. Vier Musikvideos von Alice Cooper, Infectious Groove und zweimal Prong sowie diverse Toilettengespräche, Schleudergänge in der Waschmaschine oder sinnentstellte Dialoge auf der versifften Couch lassen sich entweder als Bildschirmschoner mißbrauchen oder zu einem Hintergrund für Windows verarbeiten.

Sie dürfen die Reihenfolge der Clips beliebig bestimmen und zu einem Modul zusammenfassen, die rund 75 Soundeffekte einzelnen Funktionen zuordnen und auch eine Uhr aufrufen.

Für Fans der beiden Anti-Helden ist das CD-ROM ein gefundenes Fressen. Die vielen Clips sind gut ausgewählt, die Musik für Anhänger harter Klänge optimal und die Bildqualität durchaus brauchbar. Alle anderen sollten tunlichst die Finger davon lassen: »This sucks!«. **(fs)**



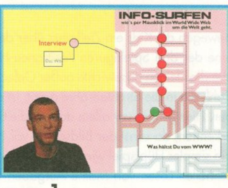
beavis & butthead screensaver

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	■ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM.

Programm-Typ:	**Bildschirmschoner**
Hersteller:	**Sony Imagesoft**
Ca.-Preis:	**DM 70,-**
Festplatte:	**ca. 13 MByte**
CD-ROM:	**ca. 350 MByte**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; einfach**
Sprachausgabe:	**Englisch; mittelschwer**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60



com:1

Berufsjugendliche an allen Marketing-Fronten haben Probleme mit zwei Phänomenen der jüngeren Kulturgeschichte: Computer im allgemeinen und dieser ganze Techno-Rave-Krempel. Also mischt man beide gleichermaßen suspekte Substanzen auf einem CD-ROM; präsentiert in einem Anbieder-Lässigdeutsch, das fatal an »X-Base«-Moderationen erinnert: Selbst der niederste Tralala-Dancefloor-Rumba wird dann »durch extraordinäre Female Vocals veredelt«. Echt spacig!

»com:1« nennt sich der jüngste Versuch der Schallplatten-Industrie, mit hübsch aufgemachter Werbung Geld zu verdienen. Sound-Schnipsel und Infos gibt's dann meist zu noch wenig erschlossenen Künstlern wie dem »Flamma Flamma Ensemble«. Doch Sonys neuer Promo-Zögling hebt sich vom bisherigen Schrott in dieser Richtung ab. Es gibt auch ein paar leichtgewichtige Magazinthemen wie »Cyberspace« oder »Anime-Comics«.

Der Preis von rund 60 Mark läßt allerdings selbst PC Player plus wie ein Sonderangebot erscheinen. Wem ein interaktives Musik/Lifestyle-Magazin soviel Geld wert ist, muß außerdem die verkrampfte Ansprache erdulden – die Zielgruppe scheinen 12jährige mit IQ-Defiziten zu sein. Styling und Menüstruktur hieven »com:1« noch auf Erträglichkeits-Level. **(hl)**



com:1

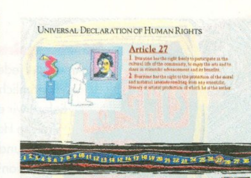
❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Lifestyle-Magazin**
Hersteller:	**Sony Music**
Ca.-Preis:	**DM 60,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 640 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50





spass am sex

Scharf machen oder seriös sein? Auf der einen Seite möchte »Spaß am Sex« eine Art ernsthaftes »Lernprogramm« sein. Natürlich will Telstar auch ein paar Stück der deutschen Version seines Eros-ROMs »Pleasures of Sex« verkaufen. Und da verkneift man es sich halt ungern, »60 Minuten Erotik-Video« auf die Hülle zu drucken.

Zwar wird in manchem Video eifrig stimuliert, aber relativ clean und dem aufklärerischem Vorsatz angemessen. In 10 Kapiteln von »Vorspiel« bis »Orgasmus« werden Sie schulmeisterlich über die sachlichen Aspekte der alltäglichen Balzdramen informiert.

Durchaus löblich, daß ein CD-ROM sich ernsthaft Themen wie z.B. dem Umgang mit Kondomen widmet. Doch leider wirkt das Programm noch sauertöpfischer als der Sexualkundeunterricht in einem katholischen Landschulheim: Allen Ernstes wird da mit sorgenschwerer Stimme vorgetragen, daß es zwischen Mann und Frau einige kleine körperliche und psychische Unterschiede gibt. Sex ohne Gefühle ist sowieso pfui; erst die Beziehung, dann das Vorspiel – immer schön der Reihe nach. Derart dröge geht man kilometerweit an jüngeren Zielgruppen vorbei. Und älteren Semestern ist wohl ohnehin klar, daß sich hinter »Vulva« kein schwedischer Automobilhersteller verbirgt. (hl)



spaß am sex

- [ ] VGA
- [x] Super VGA
- [x] Soundblaster
- [ ] Soundblaster Pro
- [ ] General MIDI
- [ ] CD-Audio
- [ ] DOS
- [x] Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Sexualkunde
Hersteller:	Telstar/Koch
Ca.Preis:	DM 90,-
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 375 MByte
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 40

amnesty interactive

Je verzweifelter Diktatoren an ihren Stühlen kleben, desto schlimmer die Menschenrechtsverletzungen in ihrem Land. Auch in der »freien« Welt gebärden sich die Mächtigen wie Tiere: Folterungen sind bei der türkischen Polizei an der Tagesordnung, in Chile verschwinden immer noch Menschen.

Interessanterweise werden Menschenrechtsverletzungen von Regierungen mehr oder minder toleriert, so daß erst Bürgerrechtsbewegungen wie »Amnesty International« für das nötige Aufsehen sorgen. Diese Organisation bringt nun »Amnesty Interactive« auf den Markt. Besonders interessant wurden die 30 »Gesetze« der Menschenrechts-Carta aufbereitet. Es erscheint eine Nummernleiste; klickt man auf eine Zahl, so wird der entsprechende Paragraph nicht nur laut vorgelesen, sondern auch mit einem Video illustriert. Dazu gibt's einen ausführlichen Einblick in die Geschichte von AI, mehrere Fall-Beispiele und einen Atlas, in dem Menschenrechtsverletzungen aller Länder dargestellt werden. Deutschland wird übrigens wegen »Feindlichkeit gegenüber Fremden« und »vereinzelter Polizeibrutalität« aufgeführt.

Schon nach wenigen Minuten hat man sich durch die Inhalte geklickt. Da reißt auch die Reibeisen-Stimme des Erzählers Leonard Nimoy nichts mehr heraus: Auf Dauer bringt das gute Stück wenig Neues. (Anatol Locker/hl)



amnesty interactive

- [ ] VGA
- [x] Super VGA
- [x] Soundblaster
- [ ] Soundblaster Pro
- [ ] General MIDI
- [ ] CD-Audio
- [ ] DOS
- [x] Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Menschenrechts-Atlas
Hersteller:	Amnesty International/ Voyager
Ca.-Preis:	DM 25,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 350 MByte
Anleitung:	Englisch; ausreichend
Programmtext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 50



SPIELE-PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Im Mittelpunkt von PC Player stehen die Tests neuer Spiele und sonstiger »Fun-Software« für den PC. Jedes Programm wird gnadenlos analysiert, doch nach welchen Kriterien bewerten wir dabei eigentlich? Diese Seite gibt einen kurzen Abriß aller essentiellen Informationen über Maßstäbe und Zutaten bei unseren Artikeln.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei den Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihm an einem Programm gefällt oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

heinrich lenhardt

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf mit Bürokraten, gegen die der Obergegner von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Da bleibt die Axt meistens stecken; Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik.

Meinung pur: Der Tester spricht

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Außerdem versuchen wir zu differenzieren, welcher Alternativtitel für welchen Spielertyp (Einsteiger oder Profi?) am besten geeignet ist.

im wettbewerb

Souverän verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

POING QUEST II	80
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Aniversary	70
Ringworld	52

»Im Wettbewerb« listet Alternativen auf

Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Bildschirmtexte werden ebenso untersucht wie die Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

In der obersten Zeile können Sie sehen, welche Grafik- und Soundkarten-Modi unterstützt werden. Schwarze Schrift und ausgefülltes Kästchen bedeuten »ja«; graue Schrift steht für »nein«. Die »Pixel«-Angaben verraten Ihnen, wie hoch die Grafikauflösung ist. Praktisch alle neuen Spiele verwenden 256 Farben – aber wie schaut's mit 65.000 Farben und mehr aus? Sofern »Hi-/Truecolor« ausgefüllt ist, werden auch diese farbenfreudigen Modi unterstützt. Die Bezeichnung »S'Blaster« gilt nicht nur für Modelle von Creative, sondern für alle Soundblaster-kompatiblen Karten.

simon the sorcerer 2

■ 320 x 200 Pixel · ☐ 640 x 480 Pixel · ☐ 1024 x 768 Pixel · ☐ Hi-/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · ■ S'Blaster Stereo · ■ General MIDI · ■ Gravis Ultrasound · ☐ CD-Audio · ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure	Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Hersteller:	Adventure Soft	Empfohlen:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 120,–	Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
Kopierschutz:	–	CD-Belegung:	ca. 180 MByte
Spieltext:	Deutsch; gut	Anzahl Spieler:	1
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut		
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene		
Bedienung:	Gut		
Grafik:	Gut		
Sound:	Befriedigend		

81

Rechts unten verrät die Gesamtwertung, wieviel Spaß das Spiel macht

Die entscheidende Frage, welches System Sie mindestens benötigen, um das Spiel überhaupt starten zu können, wird weiter unten geklärt. Ob's mit der Mindest-Konfiguration auch Spaß macht, ist eine andere Frage. Deshalb gibt die Redaktion unter »Empfohlen« ein subjektives Urteil ab, welche Hardware-Ausstattung man mindestens haben sollte, damit das Spiel auch flott läuft. Bitte beachten Sie, daß wir unter »ca.-Preis« die unverbindlichen Preisangaben des Herstellers nennen. Marktpreise können (meist nach unten) abweichen. Außerdem setzen wir mittlerweile voraus, daß Ihr PC mit einer Maus ausgestattet ist. Sollte sich ein Spiel nur mit Joystick optimal steuern lassen, geben wir dies unter »Empfohlen« an.

Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, legen wir eine abschließende Gesamtwertung fest. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist.

Software allgemein

Für die Tests von »Nicht-Spiele-Software« gibt es einen etwas schlankeren Kasten mit einigen inhaltlichen Änderungen. Wichtigster Unterschied: Bei Spielen beurteilen wir die Gesamtwertung hauchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten. Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der Programme. Deshalb bewerten wir Anwendungen nur in Zehnerschritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). **(hl)**

david bowie: jump

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Interaktives Musikvideo
Hersteller:	Ion
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 620 MByte
Anleitung:	Englisch
Programmtext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60

Der Wertungskasten für Anwendungs-Software

DAS TEST-TEAM



HEINRICH LENHARDT (hl)

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures, Strategiespielen und wartet immer noch verzweifelt auf eine Einladung zur Letterman-Show.

BORIS SCHNEIDER (bs)

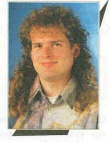


Sie nannten ihn »Doc Bobo«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerspielen. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der 3D-Weltraumaction bis zur Simulation.

JÖRG LANGER (la)

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt besonders gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik auf seine Festplatte.

FLORIAN STANGL (fs)



Der »Stanglnator« kann nur durch physische Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. Außerdem beweist er Vielfalt durch seine Prügelspiel-Vorliebe bei gleichzeitiger Kompetenz in Sachen Edutainment-Software. Nach Auflösung seiner Bayrisch-Metal-Band wandelt der Gitarrist auf Solo-Pfaden.



HENRIK FISCH (hf)

Unser kleiner Lötkolben-Schreck ist der Mann fürs Grobe: Hardware-Tests, Technik-Treff & Co. sind in den bewährten Händen von »El Fish«. Wenn er brav ist, darf er gelegentlich auch mal ein Spiel testen: Der bekennende Alt-Atarianer schätzt insbesondere Vertreter des Action-Genres.

MECH WARRIOR 2

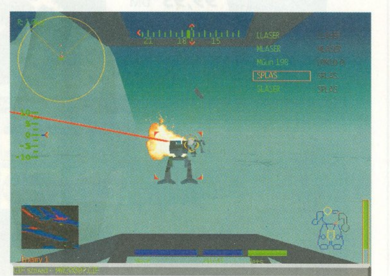
Lange überfällig und dennoch keinen Rost angesetzt: Frisch poliert bekämpfen sich die kultigen Riesenroboter zweier FASA-Klans.

Rund zwei Jahre mußten die Fans der legendären Spieleschmiede FASA auf das neueste BattleTech-Programm warten und sich mit Brettspielen und Büchern die Zeit vertreiben. Seit »Mech Warrior« vor drei Jahren erschienen war, zog die Konkurrenz mit diversen Robotersimulationen ins Land und Activision bastelte noch immer an der Sourcebook-getreuen Fortsetzung. Jetzt holen die FASA-Klans mit ihren »Gargoyles« und »Warhawks« zum Gegenschlag aus. »Mech Warrior 2« ist eine detailgetreue Umsetzung des Kult-Brettspiels mit zahlreichen Verbesserungen und Super-VGA-Grafik.


Das Nachtsichtgerät hilft, wenn mal der Durchblick fehlt

Wer mit dem Sourcebook von FASA schon einmal Kontakt hatte, hält den »Keshik« für keine neue Joghurt-Variante, sondern für die militärische Gruppe innerhalb eines Klans. Keine Panik: Alle Fachausdrücke wie »Batchall« oder »Touman« werden Einsteigern im ausführlichen Regelbuch und im Programm anschaulich beschrieben.

Für Ungeduldige gibt es die Option »Trial of Grievance«, die es hitzköpfigen Mech Warriors erlaubt, andere Piloten herauszufordern. Dieses Ritual dient dazu, innerhalb des Klans für Ordnung zu sorgen, ist praktisch aber nichts anderes als eine stimmungsvolle Schnellstart-Funktion. Sie suchen sich einen Mech aus, bestimmen das Terrain, auf dem der Kampf stattfindet und fordern noch einen Gegner, der seine Ehre verteidigen muß. Wie die Schlacht ausgeht, ist völlig egal, denn mit Ihrer Karriere als Krieger hat das nichts zu tun. Befördert wird man nur, wenn der Klan-Pilot sein Geschick in vielen Kämpfen beweist.


Auch auf glattem Eis werden Sie ständig attackiert

Die Explosionen sehen nicht nur cool aus, es fliegen sogar »echte« Trümmerstücke davon, die Ihren Mech beschädigen können

Bevor es jedoch enthusiastisch in die Schlacht geht, müssen Sie sich erst einmal zwischen den rivalisierenden Klans der Jade Falcons und der Wolfs entscheiden. Beide Parteien sehen das Geschehen natürlich aus ihrer Sicht, so daß immer die andere Seite der Böse ist. Teilweise sind die Missionsbeschreibungen deswegen unterschiedlich, manchmal sind es aber wortwörtlich die selben Texte. Auf Videos oder Bilder müssen Sie hier übrigens völlig verzichten und sich mit nicht ganz einfachen englischen Textwüsten anfreunden.

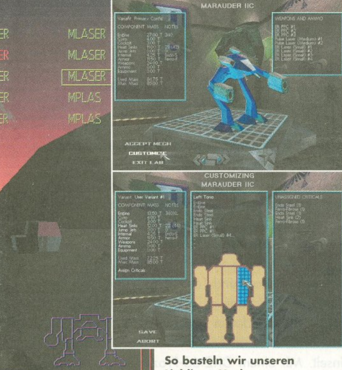
Im Hauptquartier des gewünschten Klans angekommen, werden Sie erst einmal als Pilot registriert. Von hier aus setzen Sie ein abgebrochenes Spiel wieder fort oder wiederholen eine alte Mission. Der nächste Schritt sollte ins Ausbildungslager führen, wo sich erfahrene Krieger des Grünschnabels annehmen. In sechs Etappen lernt man, mit dem Mech zu navigieren, den Koloß zu steuern, mit den Waffensystemen umzugehen sowie sich mit Gegnern herumzuschlagen. Abschließend geht es gegen einen erfahrenen Krieger, denn erst nach einem Sieg darf man sich stolz Mech



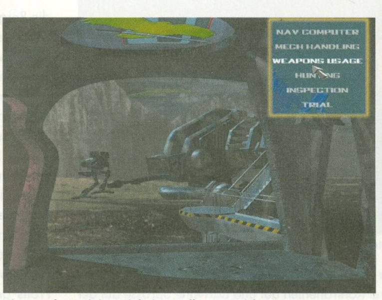
im wettbewerb

Die mit Abstand beste Simulation waffenstarrender Kampfroboter hat Activision mit dem langerwarteten Mech Warrior 2 abgeliefert. Earthsiege bietet ausgefeiltere Taktikelemente, muß aber in den Bereichen Grafik, Atmosphäre und Simulation zurückstecken. Xenobots ist schwerer zugänglich und vor allem für Strategen interessant. Battledrome beschränkt die Roboterkeilerei auf reine Zweikämpfe in grafisch gruseligen Arenen, während Sie im Echtzeit-Strategiespiel Metal Marines Blechkolosse kommandieren.

MECH WARRIOR 2	81
Earthsiege	74
Metal Marines	68
Xenobots	67
Battledrome	51



So basteln wir unseren Lieblings-Mech



Diese sechs Trainingseinheiten sollte man sich gönnen

Warrior nennen. Im Training sollten Sie tunlichst nur das tun, was Ihnen befohlen wird – sonst bricht der strenge Ausbilder den Unterricht mit einem hämischen Kommentar ab.

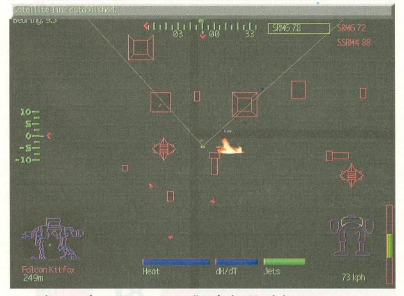
Stolpert der aufstrebende Jungkrieger nicht mehr über seine Stahlbeine, wird forsch die erste Mission begonnen. Das Briefing des Vorgesetzten berichtet über alle wichtigen Fakten und Ziele, nur die Stärke der Gegner müssen Sie aus vagen Angaben selbst ausknobeln. Hinweise wie sich schnell nähernde Schwadronen des Gegners lassen einen flotten Roboter ratsam erscheinen. Vom Keshik wird zwar ein Blechkamerad gestellt, doch meistens ist es sinnvoller, sich selbst einen Mech auszusuchen. Innerhalb eines bestimmten Gewichtlimits dürfen Sie das Grundmodell und die Ausrüstung variieren. Bevor es losgeht, wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden, wobei schon der einfachste ziemlich knackig ist.

Schließlich wird man von einem Raumschiff auf den entsprechenden Planeten befördert und mutterseelenallein abgesetzt. Nun klappern Mann und Roboter die vorgegebenen Navigationspunkte ab und bereiten sich schon mal auf den ersten Kampf vor. Der Bordcomputer meldet sofort, wenn andere Roboter ihre Energiesysteme hochfahren, so daß Sie gleich den ersten Gegner anvisieren.

Die Missionen drehen sich um den Streit zwischen den Klans der Jade Falcons und der Wolfs, wobei die Rolle des Angreifers bzw. Verteidigers ständig wechselt. Sie müssen feindliche Anlagen vernichten oder auskundschaften, Transportern sicheres Geleit gewähren und Stützpunkte sichern. Meistens gibt es ein primäres sowie ein bis zwei kleinere Ziele, wobei das Hauptziel natürlich am wichtigsten ist. Die Erfüllung der Nebenaufgaben bringt aber viele Ehrenpunkte, die Sie auf dem Weg vom Mech Warrior bis zum Khan, dem Oberhaupt des Klans, dringend benötigen.

Nach der Rückkehr ins Hauptquartier wird die Mission penibel ausgewertet und bilanziert. Scheitern Sie bei einem Auftrag, hat das keine Auswirkungen auf die nachfolgende Handlung, denn Sie dürfen erst weiterspielen, wenn die Mission bezwungen wurde. Immer wieder gibt es »Trials of Position«, in denen Sie um einen höheren Rang in der Klan-Hierarchie kämpfen müssen. Man hat zwei Möglichkeiten: Der Aspirant schlägt sich mit einem Gegner, wird bei einem


Das beeindruckende Intro würde einen guten Kinofilm abgeben

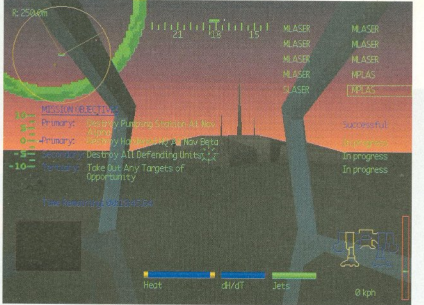


Die zoombare Karte unterstützt beim Navigieren

jörg langer

Vor Jahren habe ich in einem FASA-inspirierten Shareware-Programm Kampfroboter in taktische Hexfeldschlachten geführt und war trotz mäßiger Grafik begeistert. In Mech Warrior 2 sind noch alle taktische Komponenten drin (Waffenauswahl, Erhitzung, Terrainausnutzung) und zusätzlich schnelle 3D-Action mit zerplatzenden Feind-Mechs und lästigen Helikoptern. In der gelungenen Satelliten-Karte lassen sich die Mechs gezielt steuern, um beispielsweise gegnerischen Raketensalven auszuweichen.

Einige Kritikpunkte fallen mir dennoch auf: Die rein textlichen Missionsbeschreibungen hätte man liebevoller gestalten können und eine Online-Erklärung der Waffensysteme würde beim Ausrüsten der Robotboliden sehr helfen. Mir fehlen außerdem Kampagnen-Elemente wie das Ausschlachten besiegter Gegner, Reparaturen oder ein begrenztes Waffenarsenal. Trotzdem halte ich Mech Warrior 2 für den bislang besten »Mech-Simulator«.



Der Bordcomputer informiert uns über die anzugreifenden Ziele

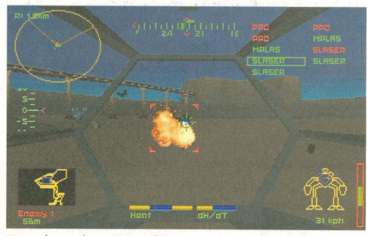
Sieg aber auch nur um eine Stufe befördert. Oder er nimmt es mit zwei Kontrahenten auf und darf eine Sprosse auf der Karriereleiter nach oben auslassen.

Im harten Kriegeralltag gibt es eine ganze Menge zu beachten. Die Einsätze führen auf Planeten mit lebensfeindlichen Bedingungen, die auch den Robotern zu schaffen machen. So leiden die meisten Modelle unter schneller Überhitzung, wenn Sie viel mit Lasern arbeiten. Wer kein Kühlaggregat an Bord hat, wird schnell mit der Panik auslösenden Meldung des Computers konfrontiert, daß die Systeme des Mechs deaktiviert werden. Wer dann im Kreuzfeuer der Gegner steht, darf sich ernsthafte Gedanken über eine Lebensversicherung machen. Es gibt zwar die Möglichkeit, die Deaktivierung manuell zu umgehen, doch endet das oft in einer Explosion der überhitzten Systeme.

Befinden Sie sich auf einem heißen Wüstenplaneten, wird die Überhitzungsgefahr noch größer. Weitere Umwelteinflüsse: Auf Planeten mit giftiger Atmosphäre können Sie den automatischen Schleudersitz vergessen, Sprünge mit den »Jump Jets« sind bei hoher Schwerkraft deutlich kürzer und ein Aufprall ruft mehr Schäden hervor. Die menschenähnlichen Mechs sind den wie Hühner hüpfenden Walkers im rauhen Gelände überlegen, so daß Sie auch das vor jeder Mission berücksichtigen sollten. Oft genug muß man über die Berge klettern, wenn man keine Jump Jets besitzt.

Für viele Aufträge reicht ein Standard-Roboter nicht aus. Also huschen wir ins Labor und schrauben ein wenig an den Maschinen herum. Hier ein besserer Motor, da eine dickere Rüstung und zuletzt noch ein Satz Raketen – schon ist der »Stanglnator II-C« fertig. Mit einem neuen Namen versehen steht das Spezialmodell auch für künftige Einsätze zur Verfügung. Allerdings muß man beachten, daß nicht unendlich viel Material und Gewicht benutzt werden darf.

Das Activision-Team hat sich nicht nur genau an die FASA-Vorgaben im Bereich Story und Technik gehalten, sondern die Klan-Hickhacks auch optisch ansprechend umgesetzt. Die gerenderten Standbilder in den Hauptquartieren sind erstklassig, auch die anderen Animationen wurden von 3D-Profis gepinselt. Mit einem DX2-66-Prozessor spielt man während der Missionen am besten in VGA, bei einem stärkeren Rechner dürfen Sie die Auflösung sogar bis auf 1024 x 768 Pixel erhöhen, was die Übersichtlichkeit entscheidend verbessert. Daß die Special-Effects-Profis von Digital Domain (»True Lies«) ihre Finger mit im Spiel hatten, sieht man besonders gut bei den fantastischen Explosionen oder großen Feuern. Ein Extralob verdient der Sound: Die Missionen sind mit packenden Musikstücken unterlegt, der Bordcomputer ist ein fröhliches Plappermaul und jede Waffe hat einen eigenen Klang, an dem man sie identifiziert. **(fs)**



Unter der groben VGA-Auflösung spielt es sich auf einem DX2-66 ruckfrei

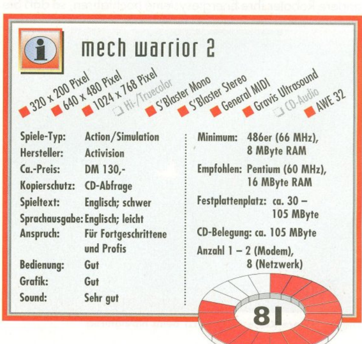
florian stangl

Auch ohne den FASA-Atmosphäre-Bonus wäre Mech Warrior 2 ein erstklassiges Spiel. Grafisch ist in den Missionen und in den Menüs einiges geboten, außerdem stimmt die Mischung aus Action und Strategie mit einem guten Schuß Simulation einfach.

Kleinigkeiten wie die kühle Frauenstimme des Bordrechners in Augenblicken höchster Gefahr, das realistische Wippen des Cockpits beim Gehen oder die Möglichkeit, über die Berge zu klettern sorgen dafür, daß man immer wieder gerne dem anderen Klan eins überbrät.

Der knackig hohe Schwierigkeitsgrad und die teils komplexen Missionen mit ständig neuen Gegnerlawinen setzen schnelle Reaktionen und den sicheren Umgang mit den Mechs voraus. Zusätzlich ist in einigen Einsätzen eine Portion Strategie gefragt, sonst hat man gegen die gewieften Feindpiloten keine Chance.

Größter Kritikpunkt ist die lineare Struktur der Missionen: Man spielt den Einsatz solange nach, bis man ihn geschafft hat. Die eigene Leistung wirkt sich also nicht auf die Handlung aus. Das wird zwar durch die dichte Atmosphäre etwas wettgemacht, ist aber trotzdem ein dicker Minuspunkt.



mech warrior 2

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action/Simulation
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 130,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; schwer
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 30 – 105 MByte
CD-Belegung:	ca. 105 MByte
Anzahl	1 – 2 (Modem), 8 (Netzwerk)

81

Joysoft

Inh.G.Holz

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

z.B.:	3.5"	CD
A 4 Networks (KD)	89.90	99.90
Across the Rhine (KD)		109.90
Action Soccer (KD) *		84.90
America 1861-1865 (KD)		99.90
Apache Longbow (DA) *		109.90
Are You Afraid of the Dark ? (DA) *		109.90
Around Hollywood (KD)		49.90
Asterix (KD)		79.90
Atlas (KD)		69.90
Battle Isle 3 - Schatten des Imperiums (KD) *		109.90
Bazooka Sue (KD) *	99.90	99.90
Biing (KD)	89.90	79.90
Bloodwings (KE)		99.90
Carribean Desaster (KD)	89.90	99.90
Chaos Control (KD)		99.90
Civil Net (KD) *	109.90	
Civil War (KD) *		109.90
Command & Conquer (DA)		109.90
Daedalus Encounter (KD)		109.90
Dark Forces (KD)		89.90
Dark Universe (DA) *		109.90
Der Coach SVGA (KD) *		99.90
Der Froschkönig (KD)		69.90
Der Meister (KD)	69.90	69.90
Der Reeder SVGA (KD)		89.90
Der Seelenturm (KD) *		99.90
Der Stratege (KD) *	99.90	99.90
Dime City (KD) *	99.90	89.90
Discworld (KD)	89.90	99.90
Dragon Lore (KD)		89.90
Dschungelbuch (DA) *	69.90	
Dungeon Master 2 (KD) *	109.90	109.90
Elder Scrolls 2 (KE) *		84.90
Elisabeth 1. (KD) *		109.90
Elite 3 (KD)	89.90	89.90
Extreme Pinball (DA) *		99.90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		119.90
F 1 Team Chef (KD) *	99.90	99.90
F 1 Team Manager (DA) *	99.90	
FIFA Soccer 96 (KD) *		109.90
Flashback Enhanced (KD)		69.90
Flight 5.1 (KE)	89.90	89.90
Flight Commander 2 (KD)	79.90	79.90
Flight of the Amazone Queen (KD)	89.90	99.90
Flight Unlimited (KD)		109.90
FX Fighter (DA)		89.90
Hattrik -Ikarion (KD)	89.90	89.90
Heroes of Might & Magic (KD) *	109.90	109.90
High Octane (KD)		99.90
High Sea Traders (KD)	79.90	79.90
Hollywood Pictures (KD)	89.90	89.90
Inca Collection (KD) (Inca 1, Inca 2, Inca Audio CD)		79.90
Jagged Alliance (DA)	109.90	109.90

z.B:	3.5"	CD
Land of Lore 2 (KD) *10/95		119.90
Lemmings 3D (DA) *		99.90
Links Sc. Riviera Club (KE)	49.90	49.90
Live Action Football 95 (DA) *		89.90
Lords of Midnight (KD)	89.90	109.90
Lost Eden (KD)		99.90
Machiavelli (KD)		99.90
Magic Carpet 2 (KD) *		109.90
Magic the Gathering (KD) *		89.90
Mechwarrior 2 (KD) *	99.90	109.90
Micro Machines 2 (DA)	79.90	89.90
Myst (KD)		79.90
Navy Strike (KD)	109.90	109.90
NHL Hoykey 96 (DA) *		109.90
P.Sampras Tennis 96 (DA) *	79.90	89.90
Perfect General 2 (KE)		99.90
PGA Tour Golf 96 (DA) *		109.90
Phantasmagoria (KD) *		119.90
Phoenix Fighter (KE) *		109.90
Pinball Illusions (DA) *	69.90	69.90
Prisoner of Ice (KD)		99.90
Psycho Pinball (DA)	79.90	89.90
Quantum Gate 2 (DA)		99.90
Rally Championships (KD)	59.90	69.90
Rebel Assault 2 (DA) *		119.90
Scottish Open Golf (DA)		79.90
Sensible Golf (DA)	69.90	79.90
Sensible Wor.Soccer (KD)*	79.90	79.90
Silent Hunter SVGA (KE) *		109.90
Sim Tower Win (DA)	89.90	89.90
Sim Town (KD) *	109.90	109.90
Simon t.Sorcerer 2 (KD)	99.90	99.90
Space Quest 6 (KE)		109.90
Spaceward HO! 4 (DA) *	69.90	
Star Trek-Next Generation (KD)		119.90
Star Trek-Next Generation Limited Edition (KE)		129.90
Stonekeep (KE) *		129.90
Striker 95 (KD)		69.90
Super Streetfighter 2 (DA)	79.90	79.90
Superkarts (DA)	69.90	
Syndicate 2 (KD) *		99.90
The Dig (KE) *		99.90
The Last Dynasty (KD)		99.90
Ticonderoga (DA) *		99.90
Tie Fighter Mission (KD)	39.90	
Top Gun (DA) *		119.90
Tuneland (KD)		84.90
U-Boot (DA) *	99.90	
US Navy Fighters (KD)		109.90
US Navy Fighter Data (KD)		49.90
Vollgas/Full Throttle (DA)		79.90
Vollgas (KD)		99.90
Whales Voyage 2 (KD) *		89.90
Wing Commander 3 (KD)		99.90
X-COM: Terror of the Deep-U.F.O.2 (KD)	109.90	89.90

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

3.5" z.B:	
Alien Legacy (DA)	39.90
Archon Ultra (KD)	29.90
Armored Fist (DA)	29.90
Aufschwung Ost (KD)	39.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Bloodstone (KD)	19.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Burntime + Audio CD (KD)	19.90
Combat Classics 3 (DA) (Gunship 2000, Campaign 1, History Line)	49.90
Dark Sun 1 (KD)	29.90
Death or Glory (KD)	49.90
Deck Demon (KE)	39.90
Der Clou (KD)	29.90
Der Clou Profi (KD)	24.90
Empire Soccer (DA)	29.90
Evasive Action (KD)	19.90
Eye of the Beholder 2 (KD)	29.90
F 14 Fleet Def. Plus (DA)	39.90
Football Manager 3 (KD)	19.90
Gabriel Knight (KD)	39.90
Gobliins 2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	39.90
Heimdall 1+2 (KD)	29.90
Hurra Deutschland (KD)	19.90
Kingdoms of Germany (KD)	39.90
Innocent U.Caught (KD)	29.90
Juassic Park (DA)	29.90
Magic Boy (DA)	19.90
Master of Magic (KD)	69.90
Master of Orion (DA)	39.90
Matthäus S.Soccer 2 (KD)	39.90
Pacific Strike Speech (DA)	19.90
Police Quest 4 (KD)	39.90
Quaterpole (KD)	19.90
Quest for Knowledge (KD) (Elite 2, Humans, Nomad)	29.90
Railroad Tycoon Del.(DA)	39.90
Rings o.Med.Gold (KD)	29.90
Rise o.Robots SVGA (DA)	29.90
Sc. Theatre of War (KD)	6.90
Sim City 2000 Data (KE)	14.90
Simon t.Sorcerer 1 (KD)	29.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (KE)	29.90
Space Legends (DA)	29.90
Star Crusader (KD)	29.90
Star Crusader (KE)	19.90
The Games 92 (DA)	6.90
U.F.O. (KD)	39.90
Ultima 8 Speech (KD)	19.90
Universe (KD)	39.90
War in the Gulf (KD)	19.90
World Cup 94 USA (KD)	19.90

SUPER PREIS

CD z.B:	
Aegis Guardian o.Fleet (KD)	39.90
Al Qadim (KD)	29.90
Archon Ultra (KD)	29.90
Armored Fist (KD)	49.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Black Power Line 2 (KE) (Sarakon,Return o.Medusa,Crime Time,Rolling Ronny,Lord o.Doom)	19.90
Bureau 13 (KD)	39.90
Burning Steel 2 (KE)	29.90
Buzz Aldrin Race i.Sp.(DA)	29.90
Christoph Columbus (KD)	39.90
Dark Sun 1 (KD)	39.90
Darkseed (KD)	19.90
Empire Deluxe+Data (KD)	29.90
Encore Compilation (KE) (Heimdall,Thunderhawk, Curse of Enchantia)	19.90
Erben der Erde (KD)	49.90
Eye of Beholder 3 (KD)	39.90
Freddy Pharkas (DA)	49.90
Gabriel Knight (DA)	39.90
Heimdall 2 (KD)	39.90
Indy Car Racing (DA)	29.90
Inferno (KD)	49.90
Innocent U.Caught (KD)	29.90
Iron Assault (KD)	59.90
Jurassic Park (KD)	29.90
Mario is Missing Del. (KE)	19.90
Microcosm (DA)	29.90
Novastorm (DA)	69.90
Pinball Fantasies Del. (DA)	49.90
Pirates Gold (KD)	49.90
Privateer Komplett (DA)	39.90
Return to Zork (DA)	39.90
Reunion (KE)	29.90
Rings of Medusa 1 (KD)	19.90
Rings o.Medusa Gold (KD)	39.90
Rise of the Robots (DA)	29.90
Sabre Team (DA)	29.90
Sim City Enhanced (KD)	29.90
Simon t.Sorcerer 1 (KD)	49.90
Subwar 2050+Data (KD)	39.90
Syndicate Plus (DA)	39.90
The Animals Multi Zoo (KE)	19.90
U.F.O. (KD)	39.90
Universe (KD)	49.90
Who shot J.Rock (KE)	39.90
Wings of Glory (KD)	49.90
Wizardry 6+7 (KD)	49.90
World Cup USA 94 (KD)	29.90
Zool 2 (DA)	39.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

3DO

Grundgerät +FIFA Soccer	749.00
Shockwave (DA)	109.90
Syndicate (DA)	109.90
Wing Commander 3 (DA)	109.90

SEGA SATURN

Daytona USA	139.90
Grundgerät + 3 Spiele	1169.00
Grundgerät + Pad	749.00
Virtua Fighter	139.90
Virtua Stick	89.90

LÖSUNGEN z.B:

Alle komplett in Deutsch
Tägliche Neuzugänge bitte erfragen

Alone i.t.Dark - 1+2+3 je	17.95
Bioforge	17.95
Bureau 13	17.95
Creature Shock	17.95
Cyberia *	17.95
Dark Forces	17.95
Discworld	17.95
Dragon Lore	17.95
Dreamweb	17.95
Flight o.Amazone Queen	17.95
Goblins -2+3+4 je	17.95
King's Quest - 5+6+7 je	17.95
Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je	17.95
Little Big Adventure	17.95
Lost Eden+Myst+Noctrop.	17.95
Might & Magic - 3+4+5 je	17.95
Prisoner of Ice	17.95
Privateer+Rebell Assault	17.95
Schwarzes Auge - 1+2 je	24.95
Simon the Sorcerer 1	17.95
Star Trek Next Generat.	17.95
Vollgas	17.95
Wizardry - 6+7 je	17.95

KARTEN z.B:

Dark Forces Starter (KD)	19.90
Dark Forces Booster (KD)	5.90
Magic-Fal.Empire Boos.(KE)	3.90
Magic-Ice Age Starter (KE)	15.90
Magic-Ice Age Booster (KE)	4.90
Magic-Jahad Starter (KE)	19.90
Magic-Jahad Booster (KE)	6.90
Magic-Gathering Start.(KD)	14.80
Magic-Gathering Boos.(KD)	4.80
Magic-Gathering Start.(KE)	15.90
Magic-Gathering Boos.(KE)	4.90
Magic-Renaissant Boos.(KD)	3.90
Star Trek N.G. Starter (KE)	19.90
Star Trek N.G. Booster (KE)	5.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND: AACHENER STR.1004, 50858 KÖLN, TEL: 0221/94 86 100, FAX: 0221/48 87 01

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME: 9 DM, ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI, UPS: 6+9 DM, AUSLAND: +15 DM (nur postbar)

LADEN: 53721 SIEGBURG, KAISER STR. 54, 02241/68045

LADEN: 53111 BONN, MÜNSTER STR. 11, 0228/659726

LADEN: 52062 AACHEN, BLONDEL STR. 10, 0241/406912

LADEN: 50939 KÖLN, GOTTESWEG 157, 0221/425566

LADEN: 50676 KÖLN, MATTIAS STR. 24-26, 0221/239526

LADEN: 40211 DÜSSELDORF, AM WEHRHAHN 24, 0211/364445

LADEN: 60311 FRANKFURT, FAHRGASSE 87, 069/280170

LADEN: 56068 KOBLENZ, SCHLOSS STR. 16, 0261/309634





1 x 1000 DM

SOFTWARE PREIS

10 x ASTERIX

DIE GROSSE REISE - PC CDROM

DIE VERLOSUNG STARTET AM

2.9.95

AUSGELOST WIRD AM

28.9.95

JEDES LOS IM WERT VON 1 DM WIRD EINEM WOHLTÄTIGEN ZWECKE GESPENDET

NEUERÖFFNUNG

IM
RHEIN CENTER KÖLN WEIDEN
AACHENER STR. 1253
AM
DONNERSTAG DEN 2.9.95

FEIERN SIE MIT UNS
DEN GROSSEN ASTERIX TAG
+
VERLOSUNG
DER HAUPTGEWINNER DARF
SICH SOFTWARE IM WERT VON
1000 DM
BEI UNS AUSSUCHEN
(MITARBEITER SIND VON DER
VERLOSUNG AUSGESCHLOSSEN)

JOHNNY MNEMONIC

Vergessen Sie den Mann im Ohr, Gigabytes im Kopf sind »in«: Datenkurier »Johnny Mnemonic« hetzt sowohl über die Kinoleinwand als auch durch diesen »interaktiven Film«.



Von der Mafia gejagt, muß Johnny durch das Fenster flüchten. In den Bildern mit den schwarzen Rändern dürfen Sie entscheiden, was zu tun ist.

Ein Computerspiel ohne Benutzer-Interface? Geht das? Es geht, wenngleich nicht besonders gut. »Johnny Mnemonic« kommt ohne Icons aus und verzichtet sogar auf die Maus. Einzig das Menü für die Optionen und Spielstände tanzt aus der Reihe. Sie steuern den guten Johnny nur mit dem Ziffernblock, in dem Sie in bestimmten Situationen bestimmen, in welche Richtung er gehen oder was er tun soll. Da das ganze mehr Film als interaktiv ist, haben Sie außer hingucken nicht viel zu tun.

In der Windows-Umsetzung der Kurzgeschichte von William Gibson sehen Sie aber nicht Keanu Reeves als »Johnny Mnemonic« wie in der Verfilmung, die im Herbst in die deutschen Kinos kommt. Stattdessen standen unbekannte, aber relativ gute Darsteller vor der Kamera. Johnny Mnemonic ist ein Kurier des 21. Jahrhunderts, der wichtige Daten mittels eines kleinen Chips in seinem Kopf transportiert. Vollgepackt mit 320 Gigabyte Daten wird er von der japanischen Mafia gejagt, außerdem muß er die Informationen schnellstens loswerden, sonst explodiert der Chip unter der Überlastung – das hätte unappetitliche Folgen.



Johnnys Freundin Jane greift hart durch

Meistens sieht man das Geschehen aus kinoüblichen Perspektiven, doch wenn Sie eingreifen müssen, wird das Bild durch zwei dicke schwarze Balken am oberen und unteren Rand verkleinert. Jetzt bestimmen Sie, ob Johnny einen Gegenstand benutzen, vorwärts gehen oder sich drehen soll. Im Kampfmodus teilen Sie mit zwei Tasten Schläge aus oder blocken mit einer weiteren Angriffe ab. Beim Untersuchen der Räumlichkeiten ist Rätselraten angesagt. Wer seine Blicke nur einmal schweifen läßt, übersieht leicht Gegenstände, ohne die man später nicht weiterkommt.

Obwohl die Videoclips scharf sind und mit Hi-Color bzw. True-Color sehr echt aussehen, ist es wegen des düsteren Szenarios sehr schwer, Einzelheiten zu entdecken. Besitzer eines langsamen PCs müssen damit rechnen, daß die Spielbarkeit arg leidet. Gerade bei den Kämpfen bekommen Sie kaum etwas vom Geschehen mit und die Tastaturabfrage ist so langsam, daß man kaum eine Chance hat. Das Herunterschalten der Farben kann je nach Grafiktreiber für Verbesserungen sorgen. **(fs)**

florian stangl

Wenn ich mir »Johnny Mnemonic« im Kino ansehe, habe ich die besseren Schauspieler, die größere Leinwand und bezahle weniger. Außerdem darf ich den Film am Stück sehen und werde weder von quälend langen Nachladezeiten oder einer Tastaturabfrage genervt, die scheinbar nur alle Schaltjahre funktioniert.

Der interaktive Film »Johnny Mnemonic« hätte mich mehr entzückt, wenn die technische Seite stimmen würde. Wer keinen schnellen Pentium besitzt, hat bei den Kämpfen keine Chance oder muß die Farbanzahl auf 256 reduzieren. Doch ohne Hi-Color wirkt die Grafik, die ohnehin nur ein Viertel des Bildschirms einnimmt, ziemlich häßlich.

So tastet man sich durch den ordentlichen Film, sehnt sich ein Quadraspeed-Laufwerk herbei und ärgert sich über Szenen, die offensichtlich geschnitten sind, weil man irgendwo einen unauffälligen Gegenstand übersehen hat. Erst wenn dieser gefunden ist, geht es an der verstümmelten Stelle weiter. Grafik und Steuerung werden mit einem High-End-System besser, das kümmerliche Spieldesign leider nicht.



johnny mnemonic

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Interactive Movie
Hersteller:	Psygnosis
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 1100 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1

52

AIR HAVOC CONTROLLER

Power vom Tower: Lotsen Sie die tollkühnen Männern in ihren fliegenden Kisten wieder heil auf den Boden zurück.



Mit wenigen Mausklicks regeln Sie den Flugverkehr

Fliegen ist schön: Gemütlich einchecken (»Wo ist denn nur mein Ausweis?«), bequem ruhen (»Könnten Sie mit dem Sitz etwas vorrücken?«) und schnell an den gewünschten Ort gelangen (»Der Flug verspätet sich leider um vier Stunden...«). Der eigentliche Streß im Zeitalter des Autopiloten entsteht aber bei den Fluglotsen im Tower. Die müssen sich um alles kümmern, vom richtigen Landeanflug bis zum Piloten mit einer Fischvergiftung. Damit Mensch und Maschine wieder heil ankommen, koordinieren Sie als Fluglotse in »Air Havoc Controller« emsig Routen, Flughöhen, Geschwindigkeiten und vieles mehr.

Sie blicken im Spiel auf Ihren gerenderten Heimatflughafen und den Radarschirm sowie drei Fenster für den Funkverkehr. Der Airport ist reine Staffage; bei besonderen Ereignissen wie Landungen oder Unfällen wird ein Fenster eingeblendet, in dem eine aufwendig gerenderte Animation gezeigt wird. Besonders Zusammenstöße sehen spektakulär aus. Makaber, aber wirkungsvoll: Der schuldbewußte Lotse wird beim nächsten Mal sicher besser aufpassen.

Mit der Maus klicken Sie auf die Funksprüche der Flugzeuge, die in Ihren Bereich kommen. Dadurch sind Sie verantwortlich und müssen den Piloten eine Route zuweisen. Entweder will die Maschine auf einem der drei Flughäfen landen oder nur durch Ihren Bereich fliegen. Im ersten Fall müssen Sie den Landeanflug vorbereiten, auf die richtige Höhe, Geschwindigkeit und Ausrichtung der Maschine achten. Im zweiten Fall schicken Sie den Jet einfach in die größte Flughöhe und lassen ihn auf einem sicheren Kurs weiterfliegen.

Sobald ein Flugzeug auf dem Radar auftaucht, klicken Sie es mit dem linken Button an, um Flughöhe und Ziel zu erfahren. Ein Rechtsklick ruft ein kleines Menü auf, in dem Sie den Kurs, die Höhe und die Geschwindigkeit bestimmen. Außerdem dürfen Sie dem Piloten einen direkten Kurs auf eine der Wegmarken zuweisen oder ihn an einen anderen Tower übergeben. Das klingt einfach, doch wenn einmal 25 Flugzeuge zur gleichen Zeit auf dem Radarschirm herumwuseln, kommt man mit dem Klicken kaum nach. Erfreulicherweise haben die Programmierer auch an Tastaturkommandos gedacht, die schon so manche Boeing vor dem Crash bewahrt haben.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nach Belieben einstellen. Sie wählen ein Zeitlimit zwischen 10 und 90 Minuten und eine beliebige Anzahl von Flugzeugen. Der Punktestand wird je nach Leistung errechnet; maximal 1000 Punkte sind möglich, wer völlig danebenlotst, muß mit einem negativen Punktestand rechnen. Der Sound beschränkt sich vor allem auf die klare, englische Sprachausgabe, die alle Funksprüche durchgibt und die Geräusche der Flugzeuge; Musik sucht man vergebens. **(fs)**

Hoppla, da haben wir wohl den Kurs falsch berechnet...

florian stangl

»Zieh' hoch! Mann, flieg' doch nicht so tief...«. Als ob der Sommer nicht schon heiß genug wäre, setzt »Air Havoc Controller« noch einen drauf. Soviel Hektik gab's schon lange in keinem PC-Spiel mehr. Zuerst läuft ja alles ganz locker, doch wenn sich erst einmal fünf Piloten beschweren, warum sie keine Starterlaubnis erhalten, geraten Sie schnell ins Schwitzen.

Die Bedienung ist Streß-kompatibel und läßt Sie auch im Notfall nicht im Stich. Ausreichende Übersicht wird durch die Magergrafik gewährt, doch an den Animationen hat man sich schnell sattgesehen. Sinnvoll wären unterschiedliche Stimmen für Lotse und die Piloten gewesen, denn so muß man ständig auf den Text blicken, um die Kontrolle nicht zu verlieren.

Trotzdem: Wer gerne mal Streß pur erleben will, hat eine Weile Spaß damit. Eine ausgeklügelte Tower-Simulation mit Langzeitmotivation dürfen Sie aber nicht erwarten.



air havoc controller

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Simulation
Hersteller:	Trimark Interactive
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

CD-Belegung: ca. 640 MByte

Anzahl Spieler: 1

59

CRUSADE

Ja so warn's, die alten Rittersleut: Im Mittelalter angesiedelt, wartet Greenwoods Taktikspiel mit Pixelkriegern und putzigen Videoschnipseln auf.



Kampf im Schnee: Die vier Jahreszeiten haben Einfluß auf Bewegungsreichweite und Kampfkraft.

Der neue Greenwood-Titel heißt zwar »Crusade«, hat aber mit den historischen Kreuzzügen ebensowenig zu tun wie diese mit Religionsausübung. Die Szenarios sind rein fiktiv und drehen sich grundsätzlich um die Einnahme der gegnerischen Burg. Neben einer Solo-Kampagne gibt es zahlreiche Mehrspieler-Karten mit bis zu vier beteiligten Parteien. Bei der anfänglichen Auswahl unseres Portraits sehen wir gar wilden Kriegern dabei zu, wie sie reichlich ungeschickt ihre Blechschwerter zücken. Daraufhin verteilen Sie Punkte auf vier Eigenschaften Ihres Heerführers: Führungskraft, Gesundheit, Charisma und Glück. Letzteres nützt Ihnen aber nichts, wenn Sie einen Einsatz verhauen –, Ihr Lehensherr ist nicht zimperlich und läßt Ihr Bildschirm-Ego sofort observieren.

Die eigentliche Spielgrafik ist im beliebten Hexfeld-Look gehalten und erstaunlich häßlich: Im Zeitalter von Rendergrafiken und Super-VGA-Auflösung katapultieren traurig anzusehende Pixel-Ansammlungen den Crusade-Spieler zurück ins düstere Computer-Mittelalter. Glücklicherweise steht der Inhalt des Taktikprogramms im krassen Gegensatz zu seinem Äußeren: Verschiedene Elemente aus »Battle Isle« wurden gekonnt mit dem Verwaltungs-Flair eines »Kaiser Deluxe« gemixt. So muß man seine Truppen mit Korn versorgen, indem man genügend Dörfer und Bauernhöfe einnimmt; der Transport des Getreides geschieht entweder manuell oder automatisch. Außerdem gibt es Zufallsereignisse, z.B. trifft ein Trupp auf eine Heilquelle, entdeckt einen Goldschatz oder wird von Freiwilligen verstärkt.

Die sechs Truppentypen und neun sonstigen Einheiten bestehen anfänglich aus 25 Hanseln, die in Kämpfen entweder getötet oder verwundet werden können. Den Verwundeten dienen Feldlazarette zum Hochpäppeln, auch einige der Ortschaften



Kurze Videoschnipsel sollen die bescheidene Spielgrafik wieder wettmachen



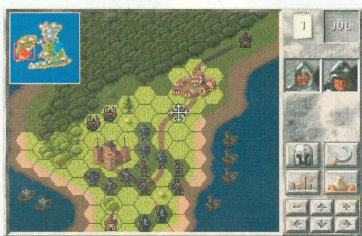
In Siedlungen werden neue Truppen rekrutiert und angeschlagene Einheiten verarztet

jörg langer

Hätte man doch nur die Amateuer-Videos weggelassen und stattdessen lieber für schicke Super-VGA-Auflösung gesorgt! Denn unter dem häßlichen Äußeren von Crusade verbirgt sich ein durchaus ansprechendes Strategiespiel, das sich in mehreren Punkten vom üblichen Standardmurks abhebt. So gefallen mir die Regelung mit den Verletzten sowie die unterschiedlichen Siedlungstypen ebenso, wie die Mehrspielerkarten und die Editoren. Letztere sind zwar umständlich zu bedienen, erlauben aber mit viel Geduld das Erstellen fast beliebiger Szenarien.

Jedoch stören diverse Schönheitsfehler: Oft merkt man erst beim Angriff, daß der Gegnertrupp zu stark ist, muß aber mindestens eine Kampfrunde bewältigen. Obwohl das Aufteilen von Truppen fast ausschließlich dazu dient, Verletzte auszusondern, wird jeder einzelne umständlich per Extraklick verschoben. Das komfortable Weiterspringen zur nächsten Einheit fehlt; der Computer zieht ab und zu extrem dämlich, so baut er Ihren Truppen Brücken. Da der Sold vor den Steuereinnahmen bezahlt wird, hockt man oftmals mit voller Staatskasse da, nachdem zwei Sekunden vorher Soldaten aus Geldmangel getürmt sind. Außerdem gibt es nur sehr wenige Truppentypen und nur einen einzigen Zauberspruch – aus dem Fantasy-Element hätte man mehr machen können.

Insgesamt aber ist Greenwood mit Crusade ein spielenswertes Programm geglückt, das geschickt strategische Elemente (Ortschaften einnehmen, Nahrungsversorgung) mit taktischen Kämpfen mixt. Wer kein High-End-Spiel erwartet und Hexfeld-Auseinandersetzungen mag, kann zugreifen.



Beim Bewegen werden, wie bei Strategiespielen üblich, die möglichen Zielfelder markiert.

stellen gegen Gebühr die Dienste ihrer Heiler zur Verfügung. Die verschiedenen Einheiten reichen vom Bauernsoldaten bis zum Ritter, Magier haben als Extrawaffe einen Lähm-Zauberspruch auf Lager. Arbeitstrupps schütten Verteidigungswälle auf, Spione verschaffen Ihnen Informationen über Siedlungen und Späher erkunden unzugängliche Waldgebiete.

Bis zu fünfzig Soldaten lassen sich durch einfaches Zusammenziehen in einem Trupp vereinigen, was sich bei Kämpfen sehr bezahlt macht: Hier entscheidet neben den Angriffs- und Verteidigungswerten vor allem auch die Masse über den Ausgang. Während Schiffe, Drachen sowie Katapulte drei und Schützen zwei Felder weit schießen, sind alle anderen Truppen auf Aktionen gegen benachbarte Felder beschränkt. Beim Steuern einer Einheit wird man von unfreiwilliger Komik überrascht: Schiffe brüllen weinerlich »Ahoi!« und »Aye!«, Katapulte melden sich vielstimmig mit »Nennt uns Euer Ziel!« und »Akzeptiert!« zu Wort. Exakt so hat man ja bekanntlich damals im Mittelalter geredet...

Außer diesen regulären Truppen gibt es noch ansteckungstaugliche Pestbefallene und wilde Räuber, die als neutrale Haufen die Landschaft unsicher machen. In Punkto Abwechslung stehen neben diversen Einstell-Optionen zwei Editoren zur Verfügung, mit denen sich bestehende Szenarios verändern oder komplett neue erstellen lassen, inklusive der Grafik. **(la)**

crusade

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Greenwood
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 MByte
CD-Belegung:	ca. 100 MByte plus 2 Audiotracks
Anzahl Spieler:	1- 4 (abwechselnd)

68

KINGPIN

Gib' Dir die Kugel: Die schillernden Nuancen des Bowling-Sports simuliert Team 17.

Was ist weniger spannend, als einem Haufen Langweiler in Polohemden beim monotonen Dauerumstoßen wehrloser Kegel zuzusehen? Etwa, die ganze Pracht interaktiv am Computer ertragen zu müssen?

Bei der Bowling-Simulation »Kingpin« greift man selbst zur (virtuellen) Kugel. Streng genommen sind es derer fünf, denn vor jedem Wurf wählen Sie das passende Modell. Das unterschiedliche Gewicht wirkt sich auf Tempo und Kurvenfreudigkeit aus. Die Steuerung ist gemütlich: Position der Spielfigur und Wurfstärke stellen Sie mit dem Joystick ein. In welche Richtung geworfen wird, ist dann etwas vom Timing abhängig. Ein Pfeilchen saust auf der Bahn von links nach rechts; per Tastendruck frieren Sie diesen Zeiger ein und lösen damit den Wurf aus. Wenn die Kugel auf der Bahn unterwegs ist, verpaßt man ihr noch einen leichten Effet in die gewünschte Richtung. **(hl)**

Sobald die Kugel geworfen ist, folgt eine Nahaufnahme der Kegel

heinrich lenhardt

Obwohl die Steuerung entfernt an manche Golf-Simulation erinnert, ist das monotone Balliwerfen aufs individuell gewachsene Parkett minimal einschläfernd.
Die Programmierer mühten sich redlich mit Spielvarianten, konnten die grundsätzliche Tendenz zur fortgeschrittene Müdigkeit aber nicht beseitigen.
Andererseits ist der Preis fair und für passionierte Bowling-Fans mag Kingpin recht unterhaltsam sein. Der reizüberflutete PC-Durchschnittsspieler schaltet aber schnell ab. Zuschauen, entspannen, nachdenken - Zzzzzz...



kingpin

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Team 17
Ca.-Preis:	DM 40,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (16 MHz), 2 MByte RAM
Empfohlen:	386er (25 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 8 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 6 (abwechselnd)

37

MYST

Über ein Jahr arbeitete Broderbund an der deutschen Übersetzung zu Myst. Das surreale Adventure hat trotz Wartezeit nichts von seinem Charme verloren.

Lesen bildet – doch nach Lektüre eines antiquarischen Buches scheinen Sie eher an einer Einbildung zu leiden. Statt daheim im Lesesessel zu sitzen, stehen Sie auf einer seltsamen Insel. Am Horizont sind verrückte Gebäude und absurde Maschinen zu erkennen, ein halb versunkenes Schiff liegt neben Ihnen im Wasser, aber keine Menschenseele ist zu sehen.
Sie sind auf »Myst« gelandet, einer Insel, wo Bücher nicht nur Lesestoff sind, sondern auch Tore in andere, noch geheimnisvollere Welten bilden. Offensichtlich ist den Erschaffern dieser Wunderwelt etwas schiefgegangen: Ein erster Rundgang auf dem Eiland bringt nur einen Zettel zu Tage, der eine Besucherin vor Gefahren warnen soll. Und in der Bibliothek stehen neben mehreren verbrannten auch zwei besondere Bücher, in denen Seiten fehlen und in denen jemand gefangen zu sein scheint...



Für die deutsche Version wurde jede Grafik mit Text überarbeitet

Die beeindruckende Grafik von Myst läßt nicht darauf schließen, daß das Spiel schon über ein Jahr alt ist

Das Abenteuerspiel »Myst« ist in den USA seit über einem Jahr ständig in den Verkaufscharts zu finden. Die surrealistische Geschichte spricht absolute Adventure-Einsteiger ebenso an, wie ausgebuffte Profis, die von der neuen Denkweise des Produkts eingefangen werden. Electronic Arts brachte die US-Version auch in deutsche Geschäfte, aber erst jetzt erscheint eine komplett übersetzte CD-ROM unter der Flagge von Bomico. Dort hat man just den Vertrieb für die Broderbund-Programme begonnen.
Da man gut ein Jahr auf die Übersetzung warten mußte, darf man schon einiges erwarten. Dieser Anforderung entsprechend gaben sich die Entwickler nicht mit Untertiteln zufrieden, sondern malten neue Bilder und synchronisierten die Videoclips. Anders als bei »normalen« Adventures gibt es hier keine Dialoge im Standardzeichensatz; vielmehr sind fast alle Texte grafisch in Stein gemeißelt, in Metall graviert oder schönster Handschrift zu digitalem Papier gebracht. Wirklich jede Grafik wurde überarbeitet, sogar Details wie Abkürzungen für Monate (»Dez.« statt »Dec.«) wurden fachgerecht übersetzt. **(bs)**



Auch die sehr verqueren Puzzle sind dank sorgfältiger Übersetzung in Deutsch besser lösbar

boris schneider

Mit einer deutschen Myst-Version lädt man sich eine Menge Arbeit auf: Der atmosphärische, graphische Text in den Büchern muß schließlich sorgfältigst übersetzt und gezeichnet werden. Diese Aufgabe wurde vom Team gut gelöst; manchmal lesen sich Texte etwas gestelzt, aber alles in allem wird die angestrebte Atmosphäre erreicht.
Keinen Grund zur Zufriedenheit liefern aber die synchronisierten Filmchen: Die scheint man mit einem einzelnen Sprecher übersetzt zu haben, der durch Verstellen der Stimme alle drei Rollen spricht. Dabei ist die Sprachausgabe weder lippensynchron noch besonders stimmungsvoll. Die im Original im Rauschen untergehenden, unverständlichen Sprachfetzen wurden lieblos deutsch in die Störgeräusche reingeflickt.
Wäre diese Schwäche nicht, dürfte Myst als neues Parade-Beispiel für sorgfältige Übersetzung gelten. Eine Kaufempfehlung kann man auch trotz des Video-Malus getrost aussprechen.



myst

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Cyan/Broderbund
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 MByte
CD-Belegung:	ca. 570 MByte
Anzahl Spieler:	1

73

Gehen Sie auf eine Multimedia-Reise durch das Leben der

Marilyn Monroe

Norma Jean
1946-1948
Die Geburt Marilyns
1949-1950
Die Göttin
1951-1953
Der Mensch Marilyn
1954
Die neue Marilyn
1955-1962
Das Vermächtnis
Porträt meines Vaters
Video-Clips

Lebenslauf

1950
Asphalt Dschungel und Alles über Eva sind die ersten Filme, die das Interesse an Marilyn wecken.
Asphalt Dschungel kommt heraus.
Besetzung:
Sterling Hayden Louis Calhern
Jean Hagen James Whitmore

Bernard of Hollywood's™

MARILYN

Die zeitlose und geheimnisvolle Exotik der Marilyn Monroe ist durch die Augen des bekannten Hollywood Fotografen Bruno Bernard enthüllt. Diese faszinierende CD-ROM Biographie ist ein wertvolles Sammlerstück für alle Marilyn-Fans.













SIMON THE SORCERER 2

Sorry Simon, aber Sordid ist wieder da. Unser tapsiger Anti-Held erlebt sein zweites Grafik-Adventure, gut abgefüllt mit ironischen Seitenhieben: Simon the Sorcerer kalauert sich von der Junior-Tüte bis zum Rinderwahnsinn durch.



In Simon 2 ersetzen Icons die Verb-Leiste und alle Dialoge ertönen als deutsche Sprachausgabe.

Verschieben Öffnen Nehmen Untersuchen Inventar Ansprechen Benutzen Verschenken Anziehen

Die Nachttischlektüre des Nachwuchses kann von den verantwortungsbewußten Eltern gar nicht streng genug kontrolliert werden. Runts Papa erwischt seinen Sprößling nächtens beim Kerzenschein-Schmökern. Statt Schulbuch oder PC Player ist das Druckwerk ein trivialer Magie-Ratgeber für den kleinen Zauberer; flugs ins Feuer mit dem pädagogisch bedenklichen Unsinn. Durch diese Tat verursacht Vati nicht nur ein Kindheitstrauma, sondern beschwört auch ungewollt den Geist des bösen Zauberers Sordid. Dessen Buch wurde nämlich ins Feuer geworfen, was eine magische Kettenreaktion übelster Art bewirkt – man sollte wirklich die Finger von Bücherverbrennungen lassen. Der Schlamassel ist jedenfalls unabwendbar: Mit Hilfe des Knaben Runt errichtet Sordid ein neues Hauptquartier, das Bösewichtleben nimmt seinen gewohnten Gang... wenn, ja, wenn da nicht Rachegelüste in der schwarzen Seele des Schurken wüten würden. Denn ein vorwitziger Jüngling namens Simon beendete vor zwei Jahren Sordids sterbliche Existenz – büßen soll der Lümmel!



Auf dem Weg zu Sordids Todesfestung treffen wir die vorlauten Holzwürmer

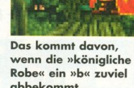
Wirklich eine bemerkenswerte Auswahl an Wunderlampen...

Simon residiert in einer anderen Dimension jenseits unserer Magiesphäre; seine Heimat ist die sonderliche Welt der Menschen. Dort erfreut sich unser Held inzwischen an den Modeerscheinungen seiner Zeit: Er hört laut Musik, läßt sich einen Zopf stehen und ist neugierig, als eines Tages ein Wandschrank in seinem Zimmer steht. Bei der Schrankbegehung schnappt die Falle zu; das unschuldig anmutende Möbelstück ist nämlich eine Teleporterfalle von Sordid. Durch einen Bug in der Dimensions-Software landet Simon aber nicht direkt in den Fängen seines Widersachers. Eine winzige Fehljustierung spuckt unseren Helden in einer nahegelegenen Stadt aus. Noch ist Simon in Sicherheit, denn er landet vor dem



Dank der flapsigen Texte läßt man die vielen Dialogmenüs gerne über sich ergehen

Am schreienden Kleinkind verzweifelt auch der mächtigste Zauberer: Hat die schlummernde Schwester des Säuglings einen Tip?



Das kommt davon, wenn die »königliche Robe« ein »b« zuviel abbekommt...

Magie-Laden seines alten Freundes Calypso.

Tja, Adventure Soft hat keine Verrenkung gescheut, um die Ausgangssituation für »Simon the Sorcerer 2« zu inszenieren. Das Programmierteam, das früher unter dem Namen Horror Soft trashige Splatter-Rollenspiele wie »Elvira« produzierte, hat an niedlichen Grafik-Abenteuern anscheinend Gefallen gefunden. Zum zweiten Mal schusselt Antiheld Simon mit lockeren Sprüchen durch eine magische Welt ziemlich schräger Typen, die aber voller Anspielungen auf die europäische Alltagskultur steckt. Die Bedienung wurde etwas vereinfacht: Statt 12 Verben gibt es jetzt 8 Icons, welche verschiedene Tätigkeiten repräsentieren. Die Objekte, mit denen man etwas anstellen kann, sind leicht gefunden: Sobald der Cursor über ein wichtiges Detail in der Spielgrafik streift, erscheint eine Textzeile mit dem Namen des Gegenstands. Derart alarmiert, kann sich der Spieler der Manipulation des Findlings widmen: untersuchen, einstecken, benutzen – oder erst ein anderes Puzzle lösen?

Sobald Simon einen Schauplatz verläßt, erscheint eine Übersichtskarte. Einfach das gewünschte Ziel wie »Hafen« oder »Marktplatz« anklicken und schon landet unser Held dort. Eine weitere Verbesserung betrifft die Abteilung Audio. Texte wurden weitestgehend aus diesem Adventure verbannt; alle Dialoge und Simon-Statements erschallen als deutsche Sprachausgabe. Die Qualität ist dabei nicht so fragwürdig wie beispielsweise in »Flight of the Amazon Queen« oder »Last Dynasty«. Wortspiele und Seitenhiebe sitzen gut; dazu gibt's halbwegs talentierte Sprecher, die ihren Text sogar richtig betonen – man ist ja nicht verwöhnt.

Solche Sorgfalt bei der Eindeutschung ist in diesem Falle besonders löblich, denn Simon 2 lebt von seinem Humor. Schon beim Vorgänger gab's einiges zu grinsen; inzwischen haben die Designer ein noch besseres Händchen beim Pointen-Feinschliff entwickelt. Die Gags erschöpfen sich nicht in durchsichtiger Situations-Slapstick, sondern sind durchaus sophisticated. Ob Fast-Food oder Bunjee-Jumping, die Pointen sitzen meist so plaziert, daß man sich gerne durch die zahlreichen Dialogmenüs klickt. Der Spieler hat fast immer die Wahl zwischen

Auf der Stadtkarte lassen sich zahlreiche Schauplätze direkt anklicken

heinrich lenhardt

Als ich vor fast zwei Jahren das erste Simon-Adventure testete, lautete das Fazit: »Nette Anleihen bei LucasArts, aber nicht so gut wie das Vorbild«. Mittlerweile hat das britische Team Adventure Soft seine Hausaufgaben gemacht: Simon the Sorcerer 2 bietet noch mehr Gags als der Vorgänger – und ist verblüffend dicht an Monkey-Island-Qualität dran.

Grafik und Humor gehören zur Oberklasse. Selbst die deutsche Sprachausgabe ist sehr sorgfältig und das Puzzle-Design überraschend gut. Simon 2 geriet weder so durchsichtig wie »Flight of the Amazon Queen« noch so abgehoben wie »Discworld«. Man muß schon genau im Kopf behalten, welche Details und Objekte an den zahlreichen Schauplätzen sind und stets phantasievoll sein Inventar studieren.

Wer schon Angst hatte, daß die guten alten Grafik-Adventures aussterben, darf aufatmen. Simon 2 ist kein interaktiver Film mit sporadischen Mitmach-Gelegenheiten, sondern ein schönes saftiges Abenteuer. Keine langen Cut Scenes, sondern reichlich Puzzles – und dank der gelungenen Gags kommt hier mehr Atmosphäre rüber als bei so manchem »Interactive Movie«.



im wettbewerb

Viel Gedrängel in der Sparte »Humorvolle Grafik-Adventures mit Fantasy-Ambiente«. Simon the Sorcerer 2 bietet Humor auf hohem Niveau und hängt sogar Westwoods elegante Schurkenballade Kyrandia 3 ab. Der aktuellste Konkurrent ist Discworld: Die Psygnosis-Adaption der Romanserie von Terry Pratchett bietet knifflige Puzzles, hat aber einige Durchhänger bei der Grafik. Familienfreundliche Märchenkost der braven Art mit faszinierender Animation ist die Stärke des 7. Kapitels der King's Quest-Saga.

Spiel	Wertung
SIMON THE SORCERER 2	**83**
Kyrandia 3 – Malcolm's Revenge	80
King's Quest 7	76
Discworld	75

verschiedenen Antworten; Sackgassen gibt es erfreulicherweise nicht.
Die Bedienung ist einfach; wer schon mal ein Grafik-Adventure gespielt hat, fühlt sich gleich wie zuhause. Erst auf ein Verb-Icon, dann auf den gewünschten Gegenstand klicken, um ein Kommando an Simon zu geben. Am Anfang ist man mit dem Abklappern der zahlreichen städtischen Lokalitäten beschäftigt. Auf der Suche nach verwertbaren Gegenständen sammelt Simon viele Informationen auf; die Lösungswege für die ersten Puzzles sind recht naheliegend. Auch wenn die Abtastphase ein Weilchen dauert, hat sie einen großen Vorteil: Man sieht schon viel vom Spiel und läuft nicht Gefahr, in einer frühen Sackgasse zu versauern. Sie dürfen nur nicht vergessen, bereits besuchte Schauplätze nochmals anzusteuern, wenn Sie an anderer Stelle ein Puzzle gelöst haben. Einige Aktionen wirken sich auch auf entlegene Orte im Spielgebiet aus.
Nach Gewinn des Magiewettbewerbs erhält Simon Zugang zum Schloß, wo er Sordid schon ein Stückchen näher kommt. Zwischendurch versucht sich unser Zauberer als Babysitter, erschleicht sich eine kostenlose Tätowierung und macht seine ganz persönliche »Excalibur«-Erfahrung. Aber wir wollen an dieser Stelle nicht alle Handlungsfeinheiten und Gags verraten – nur soviel: Die hessisch babbelnden Hausfrauen am Springbrunnen gehören zu den absoluten Highlights (»Die Kinner hawwe keine Maniere mehr...«); dicht gefolgt von den zankenden Küchenchefs in der Frittenbude des Sumpflings (»Isch schäle die Schnecken, während Du den Schlamm aufschetzt...«). Insider-Witze dürfen auch nicht fehlen: Eine Figur näht ein Katzenkostüm »für den 4. Teil eines anderen Spiels«; Simon selber äußert gelegentlich Mitgefühl für seinen Übersetzer, wenn ein besonders kalauriges Wortspiel über seine Lippen kommt. **(hl)**



Das Küchenpersonal diskutiert erbittert über die Sumpfburger-Rezeptur

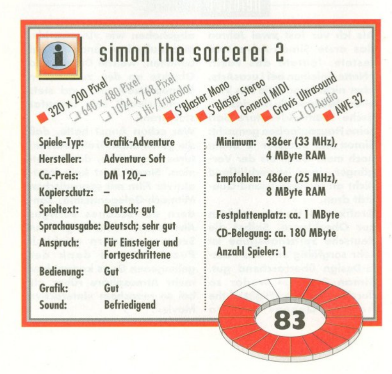


Simon schmökert im Tagebuch des Kapitäns

Der Sumpfling hat Karriere gemacht: Sein Fast-Food-Lokal bietet erlesene Spezialitäten wie den Sumpf-Shake an.



Simon ist einfach nett: Ein wenig unbeholfen und immer zu Späßen aufgelegt, stolpert er durch sein zweites Abenteuer. Trotz VGA-Auflösung kommt die Grafik gut rüber, auch die Soundkulisse stimmt.
Bei der ansonsten gelungenen Bedienung stört mich nur, daß man die Icons jedesmal neu anwählen muß, um z.B. mehrere Gegenstände zu untersuchen.
Im Vergleich zum Konkurrenten Discworld fallen der etwas subtilere Humor, und die bessere Zugänglichkeit auf. Außerdem bietet Simon the Sorcerer 2 ähnlich fordernde Puzzles, auch die Gesamtspielzeit dürfte vergleichbar sein. Als Pratchett-Fan ziehe ich deshalb im Zweifelsfall die Scheibenwelt vor, doch objektiv gesehen ist Simon 2 das motivierendere Adventure.


simon the sorcerer 2

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Adventure Soft
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 180 MByte
Anzahl Spieler: 1

83

MIRAGE

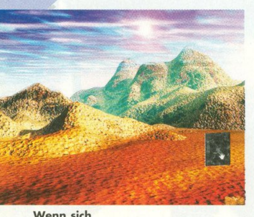
Myst macht mobil: Broderbunds unkonventioneller Adventure-Hit inspirierte auch andere Programmierer. Das ästhetisch wertvolle »Mirage« lädt zum wüsten Western-Gruseltrip ein.



Oh, wie ist das schön: Hochauflösende Grafik und ein bißchen Video obendrauf.

Nicht so schön, aber wichtig: Hier speichern Sie Spielstände und klauben Gegenstände aus dem Inventar.

Das Kind im Bett, die Füße hochgelegt, ein Bier entsichert – der Feierabend kann beginnen. Doch wenn laut TV-Zeitschrift die Perle des Abend-Amüsements eine Wiederholung alter Peter-Alexander-Filme ist, fliegt die Fernbedienung schon mal unter viel Gefluche an die Wand. In grauer Vorzeit hätte eine solche Ausgangssituation vor dem Scheidungsrichter geendet; heutzutage wirft man den PC an und gönnt sich halt einen interaktiven Film. Dieser Ableger des Adventure-Genres bietet bei stark vereinfachter Bedienung leichtere, abstrakte Puzzles. Die Puristen knurren ob solcher Verflachungen, doch andererseits haben Vertreter dieses Sub-Genres ihren Reiz. Einfallsreiche Künstler werfen mit phantasievollen Grafiken und Video-Spielereien um sich.



Wenn sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, kann etwas benutzt oder genommen werden

»Mirage« wandelt in den Fußstapfen von »Myst«, jenem Broderbund-Adventures, das in diesen Tagen auch komplett in Deutsch erscheint. Mirage ist hingegen noch mächtig amerikanisch und bietet keine Untertitel. Um die Sprachausgabe zu verstehen, muß man entsprechend gut Englisch können. Und die Story hat's wahrlich in sich: Im 19. Jahrhundert wird ein Kavallerist überfallen; seine junge Frau Jenny verschleppt. Jenny soll für so eine Art Ober-Medizinmann geopfert werden, was wir natürlich verhindern wollen. Also stolpert man durch die Wüste, zieht eine Wasserbuddel und ein paar Kugeln aus dem Sand, um dann durch ein Portal zu stolpern. Die Odyssee kann beginnen...

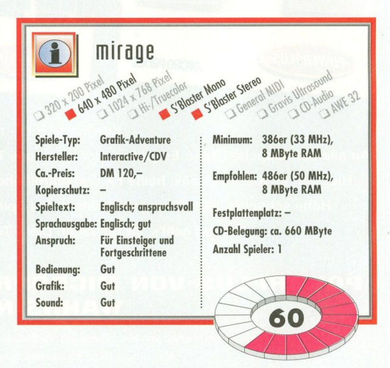
Beim Absuchen der hochauflösenden Bilder ist Geduld gefragt: Wenn sich der Mauszeiger in Grabschehand oder Zeigefinger verwandelt, lohnt sich das Klicken. Dann befördert man einen Gegenstand ins Inventar, manipuliert Schalter oder liest einen der bizarren Briefe, die subtile Infos zum Story-Background enthalten. Leider ist auch viel Ausprobieren gefragt und an mancher Stelle stirbt man einen flotten Bildschirmtod – es darf gespeichert werden. Wer etwas übersieht und hängenbleibt, möge spicken: Erläuterungen zu den wichtigsten Knackpunkten liegen der Packung bei. **(hl)**

heinrich lenhardt

Beim Styling wurde nicht gespart: Schön gestaltete Räume, gelegentliche Videoschnipsel, ein äußerst bizarres Szenario und schrille Typen. Schießende Schurken, schöne Frauen – alles professionell in Szene gesetzt. Die Soundkulisse reizt 16-Bit-Karten aus und bietet üppige Stereoeffekte.

Die Parallelen zu Myst sind unübersehbar; im direkten Vergleich bleibt Mirage zweiter Sieger. Die coole Aufmachung beeindruckt zwar, aber in puncto Komplexität, Atmosphäre und Ideenreichtum beim Puzzle-Design ist Myst besser – siehe auch Test der deutschen Version in dieser Ausgabe.

Wer's nicht so mit traditionellen Puzzles hat und lieber per Mausklick eine schillernde Welt erkundet, möge Mirage eine Chance geben. Spielerisch ist nicht alles tipptopp, aber eine gewisse Faszination kommt rüber. Gute Englisch-Kenntnisse sind dabei Pflicht.

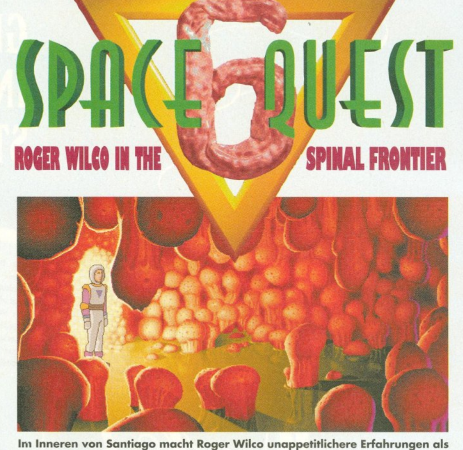


mirage

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Interactive/CDV
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Minimum:	386er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 660 MByte
Anzahl Spieler:	1

60



Im Inneren von Santiago macht Roger Wilco unappetitlichere Erfahrungen als jeder Medizinstudent

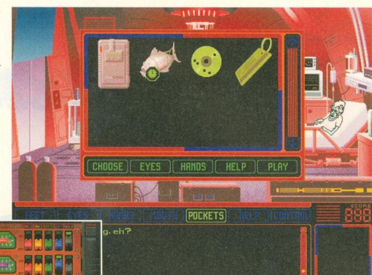
Bei Sierra entsteht auch mal eine Fortsetzung, wenn es nichts mehr fortzusetzen gibt. »Space Quest 6« versucht akuten Spielwitz-Schwund mit SVGA-Grafik und mächtig ekligen Puzzles zu kompensieren.

Die Anzahl von potentiellen Gags, die man dem Thema Science-fiction abringen kann, ist im Gegensatz zum Universum endlich. Und so beschleicht den Spieler schon zu Beginn des 6. Abenteuers der »Space Quest«-Reihe ein Hauch von Déjà-vu: Haben wir vor ein paar Jahren nicht schon mal über die selbe Idee gelacht? Wurde Anti-Held Roger in Folge 4 zum galaktischen Putzkommando abkommandiert, durfte er bei den 5. Episode ein eigenes Raumschiff steuern. Zu Beginn des neuen 6. Teils wird er wieder zum Raumpfleger zurückdegradiert; sein neues Schiff erinnert an die Form einer Feinripp-Unterhose, Tusch!

Solch humoristische Harmlosigkeit mag auch daran liegen, daß vom einstigen Designteam Mark Crowe und Scott Murphy lediglich letzterer übrigblieb – und nur als Co-Autor neben einem Menschen namens Josh Mandel. Unvorteilhafte Änderungen auch beim Grafikstil: Erstmals präsentiert sich Space Quest in Super VGA, doch »hochauflösend« muß nicht immer ein Garant für Qualität sein. Die Spielfiguren wirken hölzern; kein Vergleich mit den farbenprächtigen LoRes-Motiven der beiden Vorgänger, die wesentlich mehr Stil hatten.

Die entwaffnende Blödheit des ersten Puzzles – Roger muß sich an einem vorbeilaufenden Roboter festhalten, um aus einem Loch gezogen zu werden – läßt das flaue Gefühl in der Magengegend nicht zur Ruhe kommen. Wenigstens bei der Steuerung waren keine Verschlimmbesserer am Werk: Mit Icons für Kommandos wie »Rede«, »Nimm/Benutze«, »Untersuche« und »Gehe zu« hetzen Sie Roger durchs Szenario. Wahlweise klicken Sie die Verben in einer stets eingeblendeten Leiste an oder schalten per rechter Maustaste durch die einzelnen Befehlswörter. Dann noch das dazu passende Objekt anvisieren und schon ist der Satz gebildet. Welche grafischen Elemente verwendbar und welche reine Staffage sind, ist nicht sofort ersichtlich. Es gibt keine »Warnung«, wenn Sie mit dem Mauszeiger ein interessantes Detail streifen. Dadurch steigt natürlich die Gefahr, daß man ein wichtiges Objekt übersieht.

Abteilung »Bedienungs-Unebenheiten«: Am unteren Bildrand ist eine große schwarze Fläche stets sichtbar, in der bei Dia-



▶ Das Inventar wird über den Menüpunkt »Pockets« aufgerufen

◀ Und Sie dachten, daß Einbauen von Soundkarten sei nervig... Mit viel Hardware-Gefummel gelingt es schließlich, ein Funksignal zu senden.

heinrich lenhardt

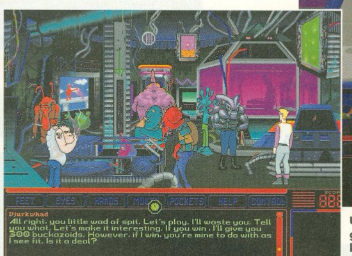
Das Puzzle-Design von Space Quest 6 ist schlampig bis unfair. Selbst Adventure-Genies landen irgendwann bei der Trial-and-error-Methode. Und die Motivation, das Drama durchzustehen, wankt beträchtlich. Wo frühere Episoden mit Witz und stilvoller Grafik überzeugten, wirkt Space Quest 6 nur noch lieblos.

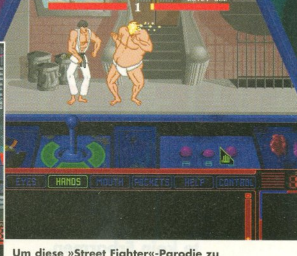
Will ich mit jemandem reden, muß ich erst dicht an ihn herangehen. Halb so wild; die meisten Personen sind eh' nur Dekor und antworten nicht. In Dialogen wird ebenso mit kleinen Andeutungen zur Lösung der Puzzles gegeizt wie beim Untersuchen von Gegenständen.

Vielleicht mecker' ich deswegen so heftig herum, weil ich nach dem ordentlichen 5. Teil mehr erwartet hatte. Ganz objektiv gesehen ist das neue Space Quest noch halbwegs erträglich, wenn man es mit mäßigen Kleckerkram Marke »Orion Conspiracy« vergleicht. Der Spielwitz früherer Episoden ist aber weg – und bei den Frust-Puzzles braucht man selbst für Sierra-Verhältnisse mächtig starke Nerven.



Das Parkplatz-Syndrom: Hm, wo habe ich gleich wieder mein Raumschiff abgestellt?

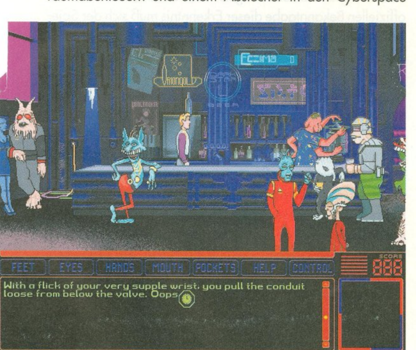




Um diese »Street Fighter«-Parodie zu gewinnen, muß Roger vorher die Cheat Codes kaufen und anwenden. Erst dann bekommt er Geld für ein Hotelzimmer.

logen die Texte eingeblendet werden. Wird nicht geschwätzt, erscheint hier vermutlich das Inventar, das würde doch Sinn machen... was? Eben nicht? Die Fläche bleibt dann tatsächlich leer? Kein Witz: Um die mitgeführten Gegenstände anzusehen, müssen Sie vielmehr ein weiteres Window mit dem Menüpunkt »Pockets« aufrufen.

Hinter der sterilen Grafik und bekannten Handlungselementen steckt tatsächlich die eine oder andere gelungene Parodie. Wer sich tapfer durch die Handlung windet, entkommt dem unwirtlichen Planeten Polysorbate LX. Nach diversen Weltraumabenteuern und einem Abstecher in den Cyberspace wird Roger Wilco auf Mikrobengröße geschrumpft. In diesem handlichen Format besucht er den Körper des edlen Raumsoldaten Santiago, wo man viele interessante Organe kennenlernt: Das Finale findet mitten im Gehirn statt.



Sierra-Sehtest: Beim dritten Zapfventil von links muß gezogen werden. Am frisch gebogenen Rohr läßt sich der Schlauch anschließen.

Die Puzzles waren noch nie eine sonderliche Stärke der Space-Quest-Serie. Vier Icons und wenig Phantasie bewirken dann weitgehend Ausprobier-Tiraden der fieseren Art. Die Pixel-Winzigstkeiten, die in oft düsteren Räumen entdeckt werden müssen, sind ein neuer Höhepunkt in Sachen Sehtest. Dazu kommen einige Passagen, bei denen man unter Zeitdruck seine Aktionen ausführen muß, um nicht den raschen Bildschirmtod zu erleiden. Nicht zuletzt auch wegen der Absturzfreudigkeit der ersten Auslieferungsversion ist häufiges Speichern sehr empfehlenswert. Space Quest 6 läßt sich unter Windows und DOS installieren; letztere Version macht den stabileren Eindruck. Zu Redaktionsschluß war nur die englische Software fertig. Eine deutsche Version soll aber in Kürze folgen. **(hl)**





im wettbewerb

In punkto Humor und Puzzle-Design liegt die andere Adventure-Neuheit dieses Monats klar vorne: Simon the Sorcerer 2 ist wesentlicher unterhaltsamer als der jüngste Space-Quest-Teil. Einsteiger mit SF-Vorliebe kaufen sich lieber die Collector's Edition; auf diesem Sammel-CD-ROM sind die ersten fünf Folgen der Serie vereint. Ernsthafte Weltraum-Abenteuer bestehen Sie am besten mit der Crew aus der TV-Serie Star Trek Next Generation. Den aktuellen SF-Bodensatz bildet Orion Conspiracy, das (noch) langweiliger als Space Quest 6 ist.

Spiel	Wertung
Star Trek: A Final Unity	82
Simon the Sorcerer 2	81
Space Quest Collector's Edition	77
SPACE QUEST 6	**54**
Orion Conspiracy	43

space quest 6

- ☐ 320 x 200 Pixel
- ■ 640 x 480 Pixel
- ☐ 1024 x 768 Pixel
- ☐ Hi-/Truecolor
- ■ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- ■ General MIDI
- ☐ Gravis Ultrasound
- ☐ CD-Audio
- ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

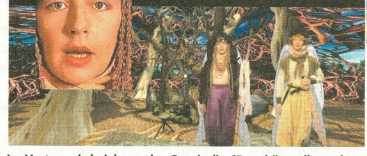
Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 oder 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 640 MByte
Anzahl Spieler:	1

54

THE VORTEX

Es gehört viel Mut dazu, eine Fortsetzung zu einem der schlechtesten CD-ROMs aller Zeiten zu entwickeln. Doch das Team von »Quantum Gate« kannte kein Erbarmen.

Das Hilfemenü übertreibt ein wenig: So viele Symbole auf einmal wie hier gibt es im Spiel nie zu sehen; normalerweise tummeln sich bestenfalls zwei Icons am schwarzen Bildschirmrand.



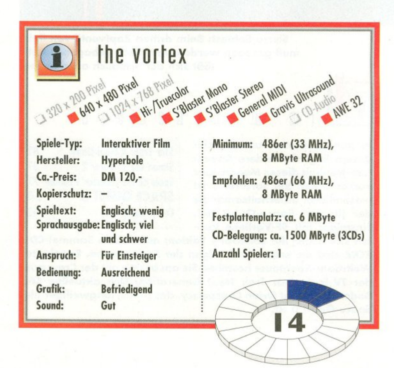
Im Vortex wird viel geredet. Damit die CDs schön voll werden, sprechen die Schauspieler Sie per Videoclip direkt an.

Die Erde steht vor dem endgültigen Öko-Kollaps: In fünf Jahren gibt es keine atembare Luft mehr. Doch die Wissenschaft hat eine Lösung parat: Das »Quantum Gate« soll Minenarbeiter auf einen fernen Planeten schicken, wo es ein Erz gibt, mit dem man eine Luftreinigungsmaschine bauen kann. Anstelle der Kumpels vom Tagebau schickt man erst mal Soldaten durch das Tor, um die bösen Käferwesen auf dem Planeten zurückzutreiben. Diese Geschichte ist als CD-ROM namens »Quantum Gate« erschienen, welches mit einer nicht lösbaren Actionsequenz und dem Tod des Spielers recht unbefriedigend endete.

An dieser Stelle knüpft die Fortsetzung »The Vortex« an. Hauptfigur Drew Griffin wurde buchstäblich in letzter Sekunde vor dem vermeintlichen Tod gerettet. Sein Leben verdankt er den Aylinde, engelsähnlichen Wesen auf dem Planeten, den die UNO-Truppen angeblich von Käfern befreien. Schon nach den ersten Sätzen weiß der gebildete Computerspieler, wie der »interaktive Film« endet: Es soll gar kein Erz abgebaut, sondern der Planet erobert werden, um die Menschheit umzusiedeln. Die Käferstory ist reiner Bluff, damit die durch Virtual Reality geblendeten Soldaten brav die netten Engelswesen abschlachten. Vor der offiziellen Bekanntgabe dieser Erkenntnis muß sich der Spieler zweieinhalb CD-ROMs lang mit der mystischen Kultur der Aylinde herumschlagen und endlose Dialoge anhören. Zu puzzeln haben Sie bei The Vortex kaum etwas; an wenigen Stellen darf man eine Frage stellen oder so tun, als treibe man die Handlung voran. Immerhin gibt es, im Gegensatz zum Vorgänger, tatsächlich verschiedene Enden. Die »richtige Lösung« ist jedoch so offensichtlich, daß man sich schon überwinden muß, etwas absichtlich falsches zu tun, um auch die Alternativen zu sehen. Die Bedienung beschränkt sich im wesentlichen auf das Anklicken von Sätzen in Dialogmenüs und das eine oder andere Symbol am Bildrand. Eine Speicherfunktion brauchen Sie nicht. Das »Spiel« ist so linear, daß es sich einfach merkt, bis zu welcher Szene Sie gekommen sind und dort in etwa wieder einsetzt – fast wie die Pause-Taste an einem Videorecorder. **(bs)**

boris schneider

Vortex bestätigt meine Vermutung aus Ausgabe 3/94: Der angebliche »Multimedia-Guru« Greg Roach würde keinen Job bei Fernsehen oder Film kriegen, weswegen er seine stümperhafte Pseudo-Regie auf CD-ROM brennen lassen muß.
Die total durchschaubare Story macht nicht den geringsten Spaß und ist wegen seiner Klischees regelrecht peinlich: Das Militär ist böse, die Wissenschaft ist Werkzeug des Militärs und wer mit der Natur im Einklang lebt, ist zwar gut, wird aber von den Bösen niedergemetzelt. Wer genauer hinguckt, entdeckt Dutzende von logischen Löchern in der Story. Der Gipfel: Regisseur Roach konnte den Schauspieler des vollbärtigen Bösewichts aus Quantum Gate für den zweiten Teil nur frisch rasiert bekommen. Statt Klebebart oder einfachem Ignorieren wird sogar ein fader Witz gerissen (»Sie haben sich rasiert?« – »Ich war deprimiert.«). Diese Beispiele lassen Sie hoffentlich die Abgründe des Niveaus erahnen, in denen sich dieser interaktive Müll rumtreibt.
Vortex geht mit seinen minimalsten Einflußmöglichkeiten kaum als Spiel durch, wäre aber auch als reiner Film schlicht und einfach grottig schlecht.



the vortex

320 x 200 Pixel · ■ 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · ■ Hi-/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · ■ S'Blaster Stereo · ■ General MIDI · ■ Gravis Ultrasound · CD-Audio · ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Interaktiver Film
Hersteller:	Hyperbole
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; viel und schwer
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

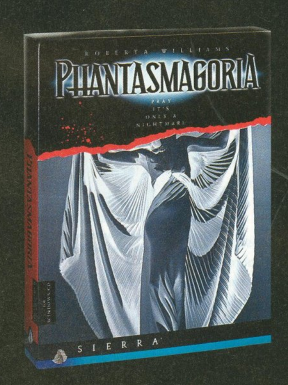
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 6 MByte
CD-Belegung:	ca. 1500 MByte (3CDs)
Anzahl Spieler:	1

14

Es ist hier. Ich kann es fühlen; Eiskalte Finger umschließen meine Kehle. Unheimliche Geräusche zerreißen die Stille, verwirren jeden Gedanken. Vergebens suche ich etwas Schlaf; meine Träume werden von grausamem Terror erstickt. Der Schock des Aufwachens ist die einzige Erlösung! Hier ist irgend etwas sehr, sehr Böses.

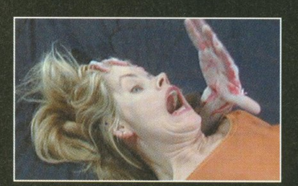
PHANTASMAGORIA

BETEN SIE,
DASS ES
NUR EIN
ALPTRAUM IST



Für Multimedia PC auf 6 CD's









Fordern Sie unseren Sierra-Multimedia-Katalog an:
SIERRA, Robert Bosch Straße 32 • 63303 Dreieich • Fax: (6103) 99 40 35



JOURNEYMAN PROJECT 2

BURIED IN TIME

Agent Nummer 5 reist wieder durch die Zeit: Der zweite Teil des Multimedia-Adventures verzichtet auf die technischen Mängel des Vorgängers.



Von drei nebeneinander gelegenen Punkten aus schauen wir nach vorne, nach oben sowie nach unten

So eine Gemeinheit – da haben Sie die Welt gerettet, wurden hoch dekoriert und sogar von der Spielzeugindustrie entdeckt – und plötzlich klagt man Sie eines schändlichen Verbrechens an. Man wirft Ihnen vor, als Agent der Temporal Police bei Ihren Zeitreisen die Vergangenheit manipuliert und so die Gegenwart geändert zu haben – das schlimmste Vergehen, das die Menschheit kennt. Nach Lage der Dinge lassen sich Zeitsprünge nicht verheimlichen, und nur Sie wurden von den Meßinstrumenten aufgezeichnet.

Um trotzdem seine Unschuld zu beweisen, reist Agent 5 kurz entschlossen zehn Jahre in die Vergangenheit, stülpt seinem jüngeren Ich den brandneuen Zeitsprung-Anzug über – und »Buried in Time« beginnt. Der Vorgänger »The Journeyman Project« glänzte mit netter Story und ansprechender Grafik, hatte aber in der PC-Version mit starken technischen Problemen zu kämpfen. Selbst auf schnellen Systemen konnte man beim Durchqueren eines Raumes von einer »Zeitreise« sprechen. Bei Buried in Time ist dieses Manko ausgemerzt; bereits mit Doublespeed-Laufwerken bekommt man schnelle Ladezeiten und flüssige Animationen geboten.



Die Schauspieler wurden sauber in die Raumgrafiken einkopiert

Anscheinend wurde diese Geschwindigkeit zumindest teilweise auf Kosten der Grafikgröße erreicht. Selbst wenn man der Empfehlung der Programmierer folgt und eine Auflösung von 640x480 Pixeln verwendet, nimmt das Sichtfenster weniger als ein Drittel des Bildschirminhalts ein. Rechts davon ist der momentan aktive Biochip zu sehen, unten das Inventar und rechts unten die Steuerungs-Icons.

Im Gegensatz zu früher kann man sich nicht nur nach links und rechts wenden, sondern auch nach oben und unten. Bei



In der Raumstation »Farnstein Lab« herrscht dauernde Sauerstoffknappheit



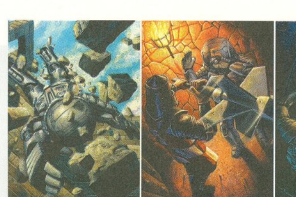
im wettbewerb

Der Vorgänger von Buried in Time, Journeyman Project, war eines der ersten CD-ROM-Adventures und hatte mit den entsprechenden Technikproblemen zu kämpfen. In Kürze soll allerdings eine »Turbo-Version« veröffentlicht werden, die sehr viel flüssiger läuft, inhaltlich aber unverändert ist. Daedalus Encounter bietet mehr »Schauspieler fürs Geld« als Buried in Time, hat aber die etwas schlechteren Puzzles. Under a Killing Moon führt seinen Detektiv-Hauptdarsteller durch frei begehbare 3D-Räume; Broderbunds Myst bietet stimmungsvolle, schwierige Rätselkost im Edelgrafik-Ambiente.

Spiel	Wertung
Myst	73
Under a Killing Moon	71
BURIED IN TIME	**65**
Daedalus Encounter	64
The Journeyman Project	52

jeder Bewegung zeigt das Programm die zurückgelegte Strecke als Animation, was beim ersten Mal nett aussieht, bei wiederholtem Abschreiten desselben Wegs aber nervt. Glücklicherweise überspringt man per Tastendruck die zeitraubenden Sequenzen und landet sofort am nächsten »Haltepunkt«. Da letztere aber nicht gleichmäßig verteilt, sondern recht willkürlich angeordnet sind, fällt die Orientierung oftmals schwer. So möchte man an eine bestimmte Stelle, darf aber nicht dorthin, oder läuft unversehens um die Ecke, obwohl man geradeaus gehen wollte. Die Grafiken sind von durchweg guter Qualität, zeigen aber viele Objekte, die man nicht manipulieren kann: Die meisten Gegenstände dienen nur als Staffage und lassen sich weder mitnehmen noch untersuchen. Wenn etwas »interaktiv« ist, wird dies durch eine Änderung des Mauszeigers angedeutet – so können Sie etwas einschalten, mitnehmen oder näher untersuchen. Bei diesen Nahansichten dreht man dann an Rädern, legt Schalter um oder klickt auf einer Karte Räume an. Die Rätselflut eines »Myst« dürfen Sie allerdings nicht erwarten, die insgesamt 20 Rätsel sind nicht sonderlich schwer zu lösen. Profis weinen zudem leise, wenn an mehreren Stellen lediglich Zahlencodes eingegeben werden müssen – nicht gerade der Gipfel der Puzzle-Originalität.

Neben dem bloßen Herumlaufen und Anklicken von Grafiken steht dem Zukunftsagenten ein weiteres Betätigungsfeld offen: Mehrere Biochips, die man vom Inventar aus anwählt, erlauben Spezialaktionen. So hilft ein Übersetzungsmodul bei Verständigungsschwierigkeiten, der Zeitsprung-Anzug macht sich auf Wunsch unsichtbar und eine Datenbank enthält Agenten-Dossiers. Ein weiterer Chip hilft beim Entdecken von Zeit-Paradoxa – hiervon müssen Sie genug aufspüren, um Ihre Unschuld zu beweisen. Im Laufe der Ermittlungen stößt noch eine K.I.-Persönlichkeit zum Biochip-Vorrat und gibt fortan Kommentare und auf Wunsch auch Hilfestellungen von sich.



Wer soviele nette Endbilder malt, sorgt auch für die entsprechenden Todesursachen...



Eines der Rätsel in der Maya-Zeitzone

Ihre Reise führt Sie durch fünf Zeitzonen mit sieben Schauplätzen, darunter eine Raumstation und eine südamerikanische Tempelanlage zur Zeit der Mayas. Obwohl der Kontakt mit Einheimischen streng verboten ist, dürfen Sie in einem mittelalterlichen Schloß eine Ausnahme machen, schließlich erinnert der Zeitsprung-Anzug stark an eine Ritterrüstung. Ob es allerdings besser ist, für einen feindlichen Eindringling gehalten zu werden, darf angesichts der angriffslustigen, schwertschwingenden Normannen bezweifelt werden. Bei solchen Konfrontationen, oder auch bei Sauerstoffmangel im All, müssen Sie unter Zeitdruck agieren; wie lange man aber insgesamt fürs Spiel braucht, ist egal.

Der von uns getesteten englischen Version von Buried in Time soll in Kürze eine komplett eingedeutschte Fassung folgen, die in einem Vorab-Video mit lippensynchroner Sprachausgabe eine gute Figur machte. **(la)**



Atmosphäre ja, geniales Spielprinzip nein. Irgendwie hat es noch kein Multimedia-Adventure geschafft, mich vom Sitz zu reißen. Die Video- und Animationsschnipsel lassen letzten Endes Puzzles und Spielwitz immer zu kurz kommen. Im Rahmen der Beschränkungen des Genres schlägt sich Buried in Time aber wacker: Die Grafiken sehen teilweise toll aus, die gefilmten Schauspieler fügen sich nahtlos in die gezeichneten Hintergründe ein und auch die Soundkulisse kann sich hören lassen. Doch neben der etwas mageren Puzzledichte gibt es noch einige andere Mängel: An mehreren Stellen sterben Sie unvermittelt nach vagen Warnungen; so stürzt man aus da Vincis Studio durch ein Loch über hundert Meter nach unten. An einer Stelle kam ich im Test nicht weiter, weil ich trotz einer Sauerstoffreserve von 90 Prozent dauernd dem Erstickungstod anheim fiel – groll! Außerdem kam ich mir zeitweise wie ein Disk-Jockey vor; eine intelligente CD-Belegung à la Wing Commander 3 hätte geholfen.

Wer sich am kleinen Grafikfenster und den wenigen Schauplätzen nicht stört, erhält jedoch schön anzusehende, leicht verdauliche Unterhaltungskost inklusive Einsteigermodus und Online-Tips.



buried in time

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafikadventure
Hersteller:	Presto Studios/Sanctuary Woods
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	4486er (66 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 MByte
CD-Belegung:	ca. 1500 MByte (3 CDs)
Anzahl Spieler:	1

65

THE SCROLL

Der Pharao ist gar nicht froh: Unter dem Titel »The Scroll« erweckt Millennium sein Frühwerk »Daughter of Serpents« zu neuem Leben. Durch den Etikettenschwindel wird der ägyptologische Langweiler auch nicht besser.

Die besten Geschichten schreibt das Leben: Würde Stephen King folgende Begebenheit in seinen nächsten Short-Story-Band einbauen, bekäme er sie vom Lektor als »zu unglaubwürdig« postwendend zurückgeschickt; Gebühr bezahlt Empfänger.

Also, liebe Leser – man stelle sich vor: Nachdem die Abenteuerspiel-Schrecks von Millennium letzten Monat mit »Silverload« einen neuen Genre-Tiefpunkt in die Welt setzten, folgt sofort der nächste Streich. Außerhalb des Firmengebäudes ist zwar kaum jemand so recht vom Adventure-System »SIGNOS« begeistert, aber das interne Schulterklopfen hat furchtbare Folgen. So exhumierten die emsigen Buben ihr Frühwerk »Daughter of Serpents«, das bereits in PC Player 2/93 eine abschreckende Wertung erhielt. Verziert mit dem neuen Bedienungssystem und einem Tarnnamen wird die Geschichte wiederveröffentlicht: »The Scroll« ist nicht etwa ein neues Spiel, sondern lediglich das Revival jenes müden Gruslers – traurig, aber wahr.

Kurz vor Ladenschluß werden wir eine Blick auf die Auslage des örtlichen Andenken-Ladens

Verwaschene Ansichten: Auch die Kaffeeschlürfer im Basar sind kein schöner Anblick.

Nicht einmal die Mumien-Mullbinden wurden ordentlich erneuert. Sprich: Die Grafik ist in den knapp drei Jahren nicht schöner geworden; vor spielerischen Durchbrüchen bleiben wir ebenfalls verschont. So mauszeigert man sich durch öde Schauplätze die im Alexandria der 20er Jahre angesiedelt sind. Wahlweise als Ägyptologe oder Mystiker wursteln Sie sich durchs anspruchslose Such-und-Klick-Spielprinzip. Dazwischen Schwätzchen mit Hotel-Portier oder Personal im Okkult-Shop, stets nach Gegenständen fürs Inventar Ausschau haltend. Dabei kommt man allmählich den Umtrieben eines niedlichen Schlangenmenschen-Kults auf die Spur; fesche Oberbösewichtin inklusive. Puzzles von höchster Anspruchslosigkeit und ultra-dudelige Musik pflastern Ihren Weg.

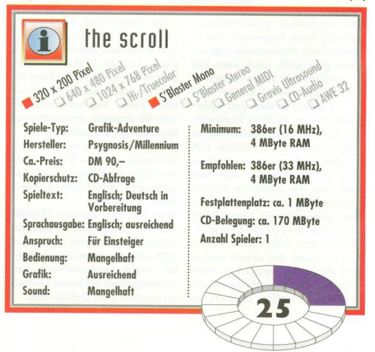
Abteilung »Zweifelhafte Vorfreude«: In die deutschen Händlerregale soll demnächst eine komplett übersetzte Version des Programms kommen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Was haben wir denn da ausgebuddelt? Mit dem Fluch der Mumie würde ich es ja noch aufnehmen, aber der Fluch des schlechten Spiels ist eine böse Überraschung. Was um alles in der Welt war an »Daughter of Serpents« so toll, daß man es unbedingt als »The Scroll« wieder auf die Menschheit loslassen muß?

Die Zeit war nicht gerade gnädig zu dem extrem simplen Adventure. Während sich die Genre-Maßstäbe rasant weiterentwickelten, schlumpft die Mär vom Blindschleichen-Kult immer noch unter Kara-Ben-Nemsi-Spannungslevel daher. Außer der Benutzerführungs-Kosmetik gibt es keine nennenswerten Änderungen. Die Sprachausgabe ist rührend laienhaft und vermag in Verbindung mit den schludrigen Grafiken wenig Atmosphäre aufzubauen.

Die ägyptologische Exkursion ist nicht ganz so grottig wie »Silverload«, aber keinesfalls ihr Geld wert. Zurück in die Gruft, du Schuft!



the scroll

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Psygnosis/Millennium
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; Deutsch in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Englisch; ausreichend
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Mangelhaft
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Mangelhaft

Minimum:	386er (16 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 170 MByte
Anzahl Spieler:	1

25

DUNGEON MASTER 2

LEGEND OF SKULLKEEP

Wenn man fast ein Jahrzehnt auf eine Spiele-Fortsetzung warten muß, ist die Erwartungshaltung groß. In den 80er Jahren revolutionierte »Dungeon Master« das Rollenspiel-Genre. Nach ewigen Feintuning-Phasen und grafischen Verbesserungen ist das Sequel endlich fertig: »Legend of Skullkeep« setzt wieder auf Echtzeit-Nervenkitzel in 3D und kernige Puzzles.

Als »Dungeon Master« 1987 für den Atari ST erschien, suchte es seinesgleichen. Programmierteam FTL hatte ein Rollenspiel entwickelt, das den Spieler zum ersten Mal tatsächlich in die Handlung zu versetzen schien. Diese Illusion wurde durch ein großes Grafikfenster, einfache Mausbedienung und vor allem unbarmherzig verrinnende Echtzeit erreicht – die Monster griffen auch dann an, wenn man gerade einen Bissen Wurmfleisch zu sich nehmen wollte. Nach einer Erweiterungsdiskette namens »Chaos Strikes Back« wurde bald ein Nachfolger angekündigt, dessen Veröffentlichungstermin sich erst Monat um Monat, dann Jahr um Jahr nach hinten verschob.

In Fachkreisen war die Frage »Wo bleibt Dungeon Master 2?« in etwa gleichbedeutend mit »Wann schneit es in der Sahara?«. Immerhin: Schon seit über einem einem Jahr steht das Design; dubioser Vorläufer war eine Version für die Sega-Spielkonsole Mega-CD. FTLs Partner Interplay sorgte in den letzten Monaten vor allem für grafischen Feinschliff; 256-farbig erreicht Dungeon Master 2 endlich die darbende PC-Rollenspielergemeinde.

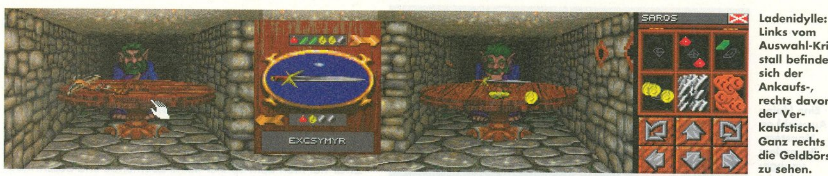
In »Legend of Skullkeep« verkörpern Sie den jungen Helden Torham Zed, der von seinem Onkel zur geheimnisumwitterten Skullkeep-Festung geschickt wird. Dort braut sich nach Ansicht des Alten gar Schreckliches zusammen: Der widerliche Dragoth, der die Welt schon einmal fast erobert hätte, versucht erneut sein Glück. Torham soll deshalb eine uralte Maschine namens Zo-Link finden und für seine Zwecke nutzen. Doch die Maschine befindet sich tief in den Gängen Skullkeeps und noch nicht einmal der Eingang ist offen: Vier Clan-

jörg langer

Dungeon Master 2 hat ein großes Problem: Es ist zu schwer. Das liegt an den übertrieben kräftigen Monstern, den Geschicklichkeitseinlagen bei mangelhafter Bewegungssteuerung und vor allem an den happigen Trial-and-Error-Puzzles, die mit Lösungshinweisen geizen.
Sein betagtes Alter kann das Programm nicht verbergen, Grafik und Technik stammen sichtlich aus den 80er Jahren. Die (für damalige Verhältnisse vorbildliche) Bedienung artet viel zu oft in anstrengende Arbeit aus, Stichwort »Klickorgie beim Handeln«. Mir persönlich sagt zudem das »Nachwachsen« der getöteten Gegner ebensowenig zu, wie das Fehlen einer bildschirmfüllenden, beschriftbaren Automap. Doch außer zahlreichen Unzulänglichkeiten steckt auch sehr viel Spannung im antiquierten Spielprinzip. Die Motivation ergibt sich aus dem Erstarken der Partymitglieder, der Vielzahl an Waffen und magischen Objekten, sowie den grundverschiedenen Monstertypen. Frusterlebnisse angesichts hinterhältiger Rätsel und unfairer Fallen schlagen in Glücksgefühle um, wenn man wieder mal einen Schritt weiterkommt.
Wie schon beim Vorgänger, wirkt die Dungeon-Welt »echt«, da sie bestimmten Regeln und Gesetzen gehorcht. Alte Fans wissen in etwa, was sie erwartet: Viel Geduld und Hirnschmalz ist mitzubringen, um die Geheimnisse von Skullkeep zu lüften.

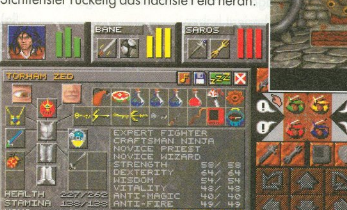


Beim Kampf gegen diesen Priester machen sich geschleuderte Napalm-Coctails bezahlt



Ladenidylle: Links vom Auswahl-Kristall befindet sich der Ankaufs-, rechts davon der Verkaufstisch. Ganz rechts ist die Geldbörse zu sehen.

Symbole müssen gefunden und ins Schloß eingesetzt werden, bevor das eigentliche Abenteuer beginnen kann.
Zu Beginn sucht man sich erstmal drei Begleiter aus; zur Wahl stehen 15 Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Neben Attributen wie Stärke, Heilungsrate und Anti-Magie sind vor allem vier »Berufe« wichtig: Magier lassen Kampfzauber los, Kleriker schützen die Party, Ninjas gehen gut mit Fernwaffen um und Kämpfer sind fürs Grobe zuständig. Mit fast jeder Handlung trainieren die Charaktere ihre Fertigkeiten. So wird aus einem Grünhorn-Kämpfer irgendwann ein Experte, auch ein magisch Unbedarfter erwirbt sich den Titel eines Anfänger-Zauberers, wenn er einige einfache Sprüche vollbracht hat.
Verglichen mit 360-Grad-Rollenspielen à la »Ultima Underworld« fällt sofort auf, daß man immer noch auf das schrittweise Bewegen in vier Richtungen beschränkt ist. Nach jedem Mausklick oder Tastendruck scrollt im Sichtfenster ruckelig das nächste Feld heran.

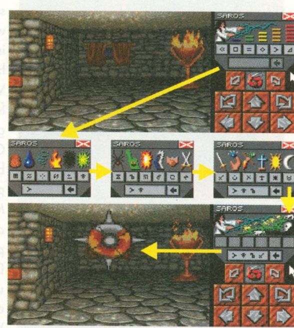


Das Inventar von Torhan Zed ist prall gefüllt, seine Fertigkeitswerte weisen ihn als guten Kämpfer aus

Da die Tastatursteuerung an sich praktischer ist, drückt man leicht einige Male zu oft auf die entsprechende Taste, so daß die Party am eigentlichen Ziel vorbeischießt, gegen eine Mauer rennt und prompt Lebensenergie einbüßt. Am oberen Bildschirmrand sieht man, was die Helden gerade in Händen halten. Diese Objekte tauchen auch in der rechts befindlichen Leiste auf und können durch Anklicken benutzt werden. Auf solche Weise werden Schwertstreiche ausgeführt, Pfeilköcher gefüllt, der Geldbeutel verwaltet, Nahrung aus einer Tasche genommen und Zauberstäbe eingesetzt. Auch die Magier bedienen sich der Anklickmethode, um aus verschiedenen Symbolen mächtige Beschwörungen zusammenzusetzen. Neue Sprüche lernt man durch mutiges Herumexperimentieren oder Notieren von Runenkombinationen, die in magische Gegenstände und Waffen eingewoben sind.

In Skullkeep stehen viele Maschinen herum, deren Zweck es mühsam herauszufinden gilt

Wer laufend am Zaubern und Tränke-Abfüllen ist, muß aber auf seine Mana-Reserven achten: Sind diese aufgebraucht, hilft nur warten, schlafen oder das Einverleiben magiehaltiger Kost. An verschiedenen Stellen stehen Läden, die sich auf Gemischtwaren, Waffen, Rüstungen oder Magisches spezialisiert haben. Dabei können Sie nach Herzenslust feilschen, bis der Händler mit Ihrem Angebot zufrieden ist. Der muntere Handel artet allerdings oftmals in Arbeit aus: Jede einzelne Münze muß eigenhändig von der Börse auf den Tisch befördert, jeder einzelne Dolch extra verkauft werden. Ähnlich umständlich präsentiert sich übrigens auch das Trankmixen: Um einige Gläser mit einem Heiltrunk zu füllen, ist zeitraubendes Inventar-Durchwühlen, Objektverschieben und Zauberrunen-Anklicken nötig.



Zum Zaubern klickt man sich eine Kombination aus Runensymbolen zusammen – im Beispiel wird eine fleißige Angriffs-Kugel beschworen

heinrich lenhardt

Starker Tobak, aber gut. Wer von anspruchslosen Neuheiten und dem Rollenspiel-Mangel im allgemeinen genervt ist, für den dürfte Dungeon Master 2 so eine Art heiliger Gral sein. Intelligent und abwechslungsreich, vor allem aber knackig schwer – fast wie in alten Zeiten.
Einige Features von anno dazumal sind allerdings nicht mehr zeitgemäß. Das Magiesystem mit dem umständlichen Runen-Zusammengebastel läßt beim verwöhnten Spieler den Wunsch aufkommen, Zaubertränke mit einem einzigen Mausklick abfüllen zu können. Die Ruck-3D-Grafik gibt zwar auf den ersten Blick weniger her als Underworld & Co., aber der Atmosphäre schadet's kaum.
Solche Detailschnitzer bei Bedienung und Technik nehme ich gerne in Kauf, denn Dungeon Master 2 ist spielerisch höchst gehaltvoll: Für Einsteiger der reinste Frustrations-Quell; erfahrene Rollenspieler kommen auf ihre Kosten, wenngleich es einige Dungeonlevels mehr hätten sein dürfen. Übrigens, FTL: Gibt's das nächste Programm noch in diesem Jahrhundert?



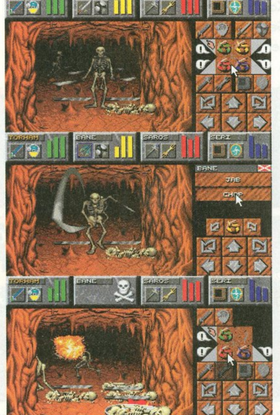
Eine kleine Auswahl an Monstern. Besonders unangenehm ist der bleiche Geist links oben



Auch im späteren Teil des Spiels kommt man immer wieder ans Freie

Doch wenn man auf die ersten Monster trifft, treten diese Bedienungs-Widernisse schnell in den Hintergrund: Ohne blitzschnelle Reaktionen und richtige Taktik zieht man grundsätzlich den Kürzeren. Die Gegner verhalten sich relativ intelligent; sie weichen Fernwaffen aus, greifen bevorzugt von hinten an, rufen Verstärkung herbei oder fliehen. Meist gibt es für jede Monsterart bestimmte Tricks, wie man sich ihrer erwehren kann. So ist ein diebischer Gnom relativ friedlich, solange man nichts in den Händen hält – andernfalls jedoch zieht er einem das Schwert selbst mitten im Schlag aus der Hand und rennt mit seiner Beute davon.

Besonderen Wert legt Dungeon Master 2 auf die Puzzles. Da müssen mysteriöse Maschinen zum Leben erweckt oder Überwachungs-Augen überlistet werden. Unter Zeitdruck sind fallengespickte Gänge zu überwinden; eine Vielzahl von Schlüsseln wartet auf ihren Einsatz. Oft muß man lose Steine oder versteckte Schalter in einer Mauer finden, häufig führt erst eine richtig ausgelöste Kettenreaktion zum Erfolg. Zudem verschieben Sie beängstigend oft Tische, Leuchter oder Felsen, um vielleicht doch noch eine Geheimtür zu entdecken. Die Rätsel sind durchweg anspruchsvoll geraten, zumal man nur selten Hinweise erhält, wie ein Problem zu lösen ist oder worin es überhaupt besteht.



Die Skelette werden zwar mit Feuerbällen verjagt, doch für Bane kommt jede Hilfe zu spät

Während die Soundeffekte und Musikstücke gut gelungen sind, kann die Grafik ihr Alter nicht verbergen. Im wesentlichen gleicht sie dem Dungeon-Master-Look von 1987, auch wenn sich die Farbpalette vergrößert hat. Die Monster sehen oft unfreiwillig putzig aus, so daß man einen netten Waldbewohner erst dann zu fürchten lernt, wenn er die eigene Party mit zwei Hieben ins Jenseits geschickt hat. Zumindest haben sich die Designer um Abwechslung bemüht: Zu Beginn läuft man durch Hecken- und Baumlevels, wobei es häufig regnet oder blitzt. Später wechseln sich die schnöden Steinkorridore mit Erdhöhlen und anderem Terrain ab.

Zwar hat man dem Spieler keine zoomende und beschriftbare Automap à la »System Shock« spendiert, doch immerhin eine Übersicht der näheren Umgebung in mehreren Ausbaustufen. Während die einfachste der magischen Karten nur das Terrain zeigt, sieht man bei späteren Modellen wahlweise Geheimtüren, herumliegende Gegenstände und angriffslustige Monster. Mit der »Scout Map« läßt sich ein kleiner, kugelförmiger Kundschafter voranschicken, andere Karten bieten weitere Spezialfunktionen. Da ihr Gebrauch Mana kostet und der Sichtradius sehr begrenzt ist, kommt man ums manuelle Mitzeichnen der Labyrinthe kaum herum. Als leichte Software-Kost für die Mittagspause ist Legend of Skullkeep trotz mäßigem Umfang ungeeignet: Selbst Rollenspiel-Profis werden viele Tage und Nächte damit verbringen, bis sie das Böse endgültig besiegt haben. **(la)**



im wettbewerb

Mit der realistischen 3D-Welt von Underworld 2 kann sich nach wie vor kein Fantasy-Konkurrent messen. Betrayal at Krondor mixt fröhlich Dungeon- mit Freiluftsequenzen und bietet ein interessantes Talentsystem; Sternenschweif schaltet zwischen 3D-Sicht und ausgefeiltem Kartenmodus um. Für die Liebhaber geradliniger AD&D-Dungeonkost eignet sich das solide Stone Prophet (Ravenloft 2). Dungeon Master 2 hinkt technisch allen vier Konkurrenten hinterher, bietet aber genug Spielspaß fürs obere Mittelfeld.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld 2	92
Betrayal at Krondor	83
DUNGEON MASTER 2	**77**
Sternenschweif	75
Stone Prophet	69



dungeon master 2

■ 320 x 200 Pixel □ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	Interplay/FTL
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM,
Empfohlen: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 35 MByte
CD-Belegung: ca. 450 MByte
Anzahl Spieler: 1

77


Die Panzer und ihre tapferen Besatzungen, die in ganz Europa in der gewaltigsten Materialschlacht aller Zeiten kämpften - dies ist ihre Geschichte.
ERLEBEN SIE SIE SELBST!
Sie haben die volle Kontrolle über Ihren Einsatz - vom einzelnen Panzer bis hin zum gesamten amerikanischen oder deutschen Bataillon.
1944
ACROSS THE RHINE
Die Panzergefechte vom D-Day bis zum Zusammenbruch des Dritten Reiches.
MICROPROSE
Für IBM PC und Kompatible

EVIL EYE OF BALOR

Die Strategie-Experten von Koei sind wieder da: Diesmal spielt die gewohnt komplexe Kost im mystischen Irland.



In der isometrischen Sicht werkeln die Helden fleißig herum

Ach, man hat's nicht leicht als keltischer Stammesfürst im frühgeschichtlichen Irland. Das miese Wetter, die kargen Böden, der eigensinnige Nachbar – und nicht zuletzt die dauernden Übergriffe der bösen Fomor. Das sind unförmige, blaustichige Gestalten aus den Tiefen des Meeres, die unter der Führung des bösen Balor seit langer Zeit das Land knechten. Eines Morgens reift dann in einem der freien Häuptlinge der Entschluß, die irischen Stämme zu vereinen und gegen die Unterdrücker zu führen.

Wer die bisherigen Produkte der japanischen Firma Koei kennt, wird sich bei »Balor of the Evil Eye« schnell zurechtfinden. Im wesentlichen geht es ums Aufpäppeln von Provinzen, die man in taktischen Schlachten erobert. Dabei helfen einem zahlreiche Helden, die mit ihren Familien und Soldaten die Knochenarbeit erledigen. Es gibt drei Klassen von Gefolgsleuten mit Rollenspiel-typischen Attributen wie »Charisma« und »Geistesstärke«. Da die Handlung in einem mystischen Umfeld spielt, können Barden und Druiden natürlich allerhand Zaubersprüche weben, um die Natur aufzupäppeln oder den Gegner niederzuringen. Die reinen Kämpfer benutzen allenfalls eine magische Waffe und verlassen sich ansonsten auf ihre Kraft und Erfahrung.

Zu Beginn des Spiels wählt man einen von mehreren Stämmen aus, die sich in Bezug auf Ländereien und Anzahl der Helden teils beträchtlich unterscheiden. Gefolgsleute sind deshalb so wichtig, weil pro Provinz für jede Aufgabe jeweils ein »Champion« benötigt wird: zum Roden, Holzfällen, Erzfördern, Erkunden, Handeln, Waffenbasteln, Verhandeln und natürlich Kämpfen. Hat ein Held gerade nichts zu tun, ruht er sich aus oder spielt eine Partie Hurling – das steigert die allgemeine Leistungsfähigkeit. Neue Champions erhält man durch Anwerben in den verschiedenen Provinzen oder nach siegreichen Schlachten. Eroberte Ländereien sind in der Regel wirtschaftlich eher schwach, so daß man die Burg sowie die Zitadelle ausbauen sollte. Erstere steht für die Infrastruktur in der



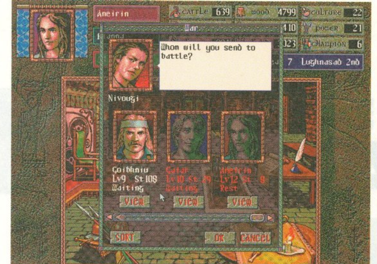
Nach sieben Spieljahren kontrolliert unser Stamm schon den größten Teil von Irland

jörg langer

Isometrisches Provinzenerobern, viele Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Zauberschwerter und magische Hörner: Quantitativ wird dem Spieler hier ziemlich viel geboten. Der Mix aus Strategie und Taktik sorgt für Abwechslung im langfristig doch etwas eingefahrenen Spielablauf. Außerhalb der Kämpfe ist die Bedienung gut gelungen, auch komplexere Aktionen können mit wenigen Mausklicks bewältigt werden.

Doch qualitativ hapert's vielerorts: Die Zaubersprüche muß man sich einerseits selbst notieren, andererseits bleiben sie immer gleich aufgebaut. Deshalb reicht es, im ersten Spiel alle sündteuren Sprüche zu erlernen – in der nächsten Partie kann man sich diesen Punkt getrost sparen. Die Grafik ist unübersichtlich, was im Kampf extrem stört. Andauernd werden Figuren verdeckt, das Terrain ist nicht zu erkennen, das Programm ändert selbstständig die Perspektive – dadurch tappt man tatsächlich des öfteren im Dunkeln, nicht nur wegen der Nebelphasen.

Wenn Sie den Stil von Koei-Programmen à la »Romance of the three Kingdoms« kennen, werden Sie sicherlich nicht enttäuscht sein – ich habe Evil Eye freiwillig einmal ganz durchgespielt. Im Zeitalter von »Command & Conquer« muß sich die Iren-Hatz aber schüchtern im hinteren Teil der Regale verstecken.



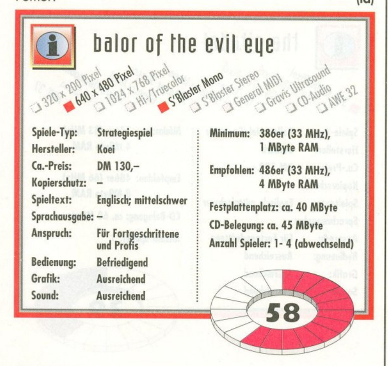
Jeder Anführer kann nur 100 Soldaten mit in die Schlacht nehmen

Region, letztere bestimmt, wie schnell die Helden Verluste an Soldaten ausgleichen können.

Anstelle von Text und Tabellen zeigt Balor of the Evil Eye ständig eine Isometriedarstellung der momentanen Provinz. In farbarmer Fitzelgrafik rennen die Helden herum, hüten Kühe oder werkeln an einem Gebäude. Falls ein Champion verdeckt wird, läßt sich die Perspektive entsprechend den vier Himmelsrichtungen ändern. In der Schlacht wird dies häufig vom Programm automatisch erledigt – gut gemeint, der Orientierung aber alles andere als zuträglich. Auch sonst stört hier die mikroskopische Darstellung mit ihren winzigen Figuren. Zwar werden die möglichen Zielfelder einer Bewegung oder Zauberei blau markiert, aber da die einzelnen Felder extrem klein geraten sind, verklickt man sich trotzdem oft.

Jede Schlacht dauert sieben Tage à vier Runden bzw. solange, bis eine Seite aufgibt, kein Getreide mehr hat oder den Anführer verliert. Neben dem Nahkampf zwischen zwei benachbarten Figuren gibt es weitreichende Zaubersprüche und magische Fallen. Die ca. 30 Zaubersprüche werden aus zwölf Runen und vier Elementsymbolen zusammengesetzt; den genauen Aufbau erfährt man durch das Befragen durchreisender Magier oder fleißiges Ausprobieren. Im Kampf gehen die hölzernen Runensteine zudem häufig kaputt, wodurch die Auswahl an Sprüchen sehr eingeschränkt wird. Deshalb ist es ein Teilziel, zwölf steinerne Runensymbole zu finden. Sind durch viele Kämpfe und diplomatische Anstrengungen die irischen Stämme schließlich vereint, beginnt der offene Krieg gegen die Fomor.

(la)



LORDS OF MIDNIGHT 3
THE CITADEL



Verspätungskünstler Mike Singleton hat eine echte Schlaftablette fabriziert: Zahlreiche Charaktere irren auf der Suche nach dem Spielspaß durch weite Landstriche.



Ein unansehnlicher Heldentrupp auf der Walz

Im Südosten des Landes Midnight liegt der Blood March mit vielen kleinen Fürstentümern, die sich emsig bekriegen. Besonders garstig ist der Herr der dunklen Festung von Maranor, der einige Kumpane unseres Helden Prinz Morkin kidnappt und zudem wüste Horden auf Eroberungskurs schickt. Um dem Bösen entgegenzutreten, muß unser Prinzlein erstmal weitere Verbündete gewinnen.

Jedem der zahlreichen Charaktere von »The Citadel« lassen sich gezielte Aufgaben geben, z.B. Burgen angreifen oder Leute anquatschen. Morkin kann nicht nur auf der zoomenden Landkarte zuschauen, wie sich seine Helfer nebst Soldaten die Füße wundlaufen, sondern ihre Wanderungen auch selbst steuern. Dabei führt die ungenaue Steuerung zu ungewollten Schlingerbewegungen im Stile Volltrunkener. Zuviel Met genascht, Leute?

Während Morkin und Genossen durch grob-pixelige Voxellandschaften streifen, versuchen zwei andere Kämpen, in der Höhle des Löwen mehrere Gefangene zu befreien. Die resultierenden Dungeon-Sequenzen bieten endlose Gänge sowie Einrichtungsgegenstände, mit denen sich nichts anfangen läßt. So freut sich der potentielle Retter darüber, von häßlichen grünen Wärter-Sprites bald darauf ebenfalls in eine Zelle gesteckt zu werden. Kommt es zu Kämpfen, beeinflussen Sie mit Ihrem Geschick auch die Sie begleitenden Soldaten. In einer seitlich gezeigten Nahaufnamme dreschen beide Kontrahenten aufeinander ein, bis einer zu Boden geht. Zieht man selbst den Kürzeren, fehlt die entsprechende Figur für den Rest des Spiels – Pech gehabt.

Corleth of Corelay

Bei Kämpfen hat man vier Schlagvarianten zur Auswahl

The Citadel ist als »Buch« aufgemacht und bietet zahlreiche Infos, die in einem schwer lesbaren Zeichensatz gehalten sind. Ein automatisches Tagebuch merkt sich alle Ereignisse; als Gag paßt sich die Spielzeit der eingestellten Systemzeit Ihres PCs an. Für Nostalgiker befinden sich auf der CD zusätzlich die ersten beiden Teile der Midnight-Serie – schlappe 64 KByte groß und im antiquierten 8-Bit-Look. **(la)**

jörg langer

Eine anfänglich verstreute Heldengruppe muß Verbündete gewinnen, Armeen ausheben und Feindfestungen erobern, bis sich der ganze Haufen beim bösen Obermotz trifft und ihn heldenhaft besiegt. Auf solch simplen Handlungsplots beruhen ganze Fantasy-Epen, doch Mike Singletons Citadel enttäuscht. Die Grafik wirkt abschreckend, die Steuerung im 3D-Modus erweist sich als ungenau, der Zeichensatz glänzt durch Unleserlichkeit, die Menüstruktur ist verworren – und einen Überblick zu bekommen, fällt trotz der Landkarte schwer. The Citadel ist eines der Programme, in denen zwar sehr viel drinsteckt, nur kein echter Spielspaß. Theoretisch wird mir ein Mix aus Adventure, Rollenspiel und Strategie geboten – praktisch stolpern meine stereotypen Helden wochenlang irgendwelchen Quests hinterher, fliegen auf eckigen Drachen herum oder besteigen klapprige Kähne. Durch den Echtzeitaspekt gibt es viele stimmungstötende Leerlaufphasen, die Dungeon-Abschnitte sind reine Zeitverschwendung. Selbst beinharte Fans der alten Spectrum-Serie und C64-Veteranen sollten sich den dritten Teil nicht ungefragt schenken lassen.



the citadel

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel/Strategie
Hersteller:	Domark
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
CD-Belegung:	ca. 60 MByte
Anzahl Spieler:	1

39

PAPARAZZI

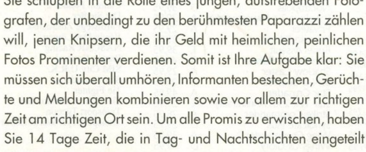
TALES OF TINSELTOWN

»Klick!« macht der Fotoapparat der Paparazzi, wenn sie einen Star in einer mißlichen Lage knipsen. »Klick!« macht es beim Spieler, der entdeckt, daß interaktive Filme auch ihre guten Seiten haben.



Stars im Fitness-Studio: Ein echter Paparazzi knipst alles.

Der Werbeagentur »Museworthy« wurde irgendwann das Basteln von Animationen und Schriftzügen zu langweilig. So gingen die kreativen Köpfe in Klausur, dachten sich eine spannende Story aus und mixten aus all ihren Ideen einen interaktiven Film, der sich gewaschen hat. Wer jetzt angesichts diverser Multimedia-Krücken zusammengezuckt ist, darf sich wieder entspannen: »Paparazzi! Tales of Tinseltown« ist eine flotte Geschichte mit reizvollen Puzzles für alle, die eine detektivische Spürnase ihr eigen nennen.



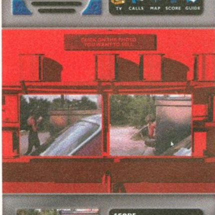
Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen, aufstrebenden Fotografen, der unbedingt zu den berühmtesten Paparazzi zählen will, jenen Knipsern, die ihr Geld mit heimlichen, peinlichen Fotos Prominenter verdienen. Somit ist Ihre Aufgabe klar: Sie müssen sich überall umhören, Informanten bestechen, Gerüchte und Meldungen kombinieren sowie vor allem zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein. Um alle Promis zu erwischen, haben Sie 14 Tage Zeit, die in Tag- und Nachtschichten eingeteilt sind. Pro Schicht dürfen Sie nur zwei Orte besuchen, dann geht es unweigerlich weiter.

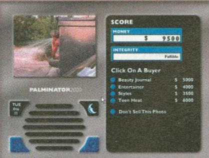
Ein Klick mit dem Cursor auf die Icons ruft die sechs Fernsehkanäle auf, spielt den Anrufbeantworter ab, zeigt die Karte, den Punktestand oder das Register mit allen Stars von Tinseltown. Vor allem den Fernsehsendungen merkt man die Professionalität der Designer an. Ob es Musikvideos mit köstlichen Parodien auf Michael Jackson und die Grunge-Szene, Talkshows voller braver Hausfrauen oder Nachrichten mit eingebildeten Moderatoren sind: Jeder Clip ist ein Lacher und weit entfernt von den qualitativen Abgründen eines »Inspektor Zebok«.

Abgesehen von einigen skurrilen Pausenfüllern enthalten alle Sendungen offensichtliche oder versteckte Hinweise, wo und wie ein Star unangenehm

florian stangl

Anfänglich überwog die Skepsis: Von Videoclips und Multimedia-Kram in Spielen hatte ich eigentlich die Nase voll. Doch nach wenigen Minuten war ich im Paparazzi-Fieber, denn die Mischung aus Parodie und Detektiv-Puzzles übt einen ungeheuren Reiz aus.
Das fängt bei der einfachen Bedienung an, geht über die genialen Videos und den flotten Soundtrack (»Blues Brothers« meets »Pulp Fiction«) bis zu den originellen Schauspielern. Die Puzzles haben mit konventioneller Adventurekost zwar nichts zu tun, doch für Jünger von Sherlock Holmes mit einem Sinn für schwarzen Humor eignen sie sich hervorragend.
Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur wegen der englischen Sprache enorm hoch, auch die vielen unterschiedlichen Videoclips sorgen für Verwirrung. Immer wieder entdeckt man neues auf den Kanälen, lernt ständig wichtige Typen kennen, wird per Telefonanruf auf einen neuen Termin gehetzt und vergißt nebenbei, daß man diesen Abend eigentlich im Country Club sein wollte...
Der Reiz liegt nicht zuletzt in der perfekt durchgestylten Präsentation. Da stimmt jedes Härchen an den Schauspielern und jede boshafte Anspielung auf echte Stars sitzt. Nur zu gerne würde der Paparazzi den überkandidelten Promis eins auswischen und sie in peinlichen Situationen knipsen. Dafür knobelt man gerne stundenlang an vagen Hinweisen herum, bis man schließlich zuschlägt.







So entsteht ein optimaler Schnappschuß: Candy Inez Baker wirbt mit ihrer tollen Figur für Trink-Schokolade. Am Supermarkt ertappen wir sie beim »entsorgen« der lästigen Kalorien, wofür uns ein Jugendmagazin viel Geld bietet.

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus (Ausgabe 10/94 bis 2/95: DM 12,50; ab Ausgabe 3/95 : DM 9,50)

☐ Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐ DM ☐

☐ Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐ DM ☐

☐ Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐ DM ☐

☐ Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐ DM ☐

☐ Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐ DM ☐

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM ☐

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

_____ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): _______ DM _______

_____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): _______ DM _______

_____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): _______ DM _______

_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ____ DM _______

_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____ DM _______

_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____ DM _______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM _______

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.



Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.

PC PLAYER plus CD-ROM

9/95

EXKLUSIV: Starke 45-MByte-Demo von FADE TO BLACK

30 spielbare Levels! LEMMINGS 3D

3D-Vektor-Boxer FX FIGHTER

Flucht aus der Vergangenheit DUNGEON MASTER 2

Wettrennen zu viert MICRO MACHINES 2

DICKES DESCENT-SPECIAL!
50 neue Levels für die Vollversion
Devil, der Descent-Level-Editor

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- .*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
*Auslandspreise auf Anfrage

DPP 59

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 59

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	
	ATLAS	Atlas
	BLOB	Schlammschlacht 3D
	CHADWICK	Chadwick und der Eierdieb
	DM2	Dungeon Master 2 - Skullkeep
	FADE2BLK	Fade to Black
	FXFIGHT	FX Fighter
	LEMM3D	Lemmings 3D
	MICROMA2	Micro Machines 2
	RIDDLE	The Riddle of Master Lu
	VORTEX	The Vortex (Windows)
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews	
	ASSAULT2	Rebel Assault 2
	COMMAND	Command & Conquer
	F1GP2	Formula One Grand Prix 2
	STARTREK	Star Trek - The Next Generation
	THE_DIG	The Dig
DESCENT	Das Descent-Special	
	DEVIL	Level Editor Devil 1.02
	MAKEMSN	MSN-File Tool
	MULTI	Neue Level Multiplayer
	PATCH	Update Vollversion auf 1.4a
	RDL2HOG	Level-Konverter
	SHARE	Descent Shareware 1.4
	SINGLE	Neue Level Einzelspieler
PATCHES	Patches & Updates	
	AREPLAY	Action Replay
	INSPACE	Inner Space
	MACHIAVE	Machiavelli - The Prince
	NBA95	NBA Live 95
	RENEGADE	Renegade (SSI)
	VPOOL	Virtual Pool
	WC3THRUS	Wing Commander 3
	ZEPHYR	Zephyr
PROGRAMMUtilities		
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	GAMEWIZ	Game Wizard
	NEOPAINT	Neopaint 3.0
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	UNIVBE	Universal VESA
	VGABENCH	VGA-Benchmarks

In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge:

SPIELETESTS
- Hi-Octane
- Lemmings 3D
- Simon the Sorcerer 2

PREVIEW-VIDEOS
- Battlerace
- Fade to Black
- Shadow of the Empire (Battle Isle 3)

ENTERTAINMENT
- Multimedia Leserbriefe

DATENPLAYER
- knapp 500 Spiele kurz getestet

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit STARTUP.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM.

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.

Toolbox

Turbo TOOL BOX

Alles Vollversionen ohne Einschränkungen

Turbo Pascal
Turbo C
Turbo Assembler
Turbo Debugger
Quick C
Macro Assembler

Die besten Tools für professionelle Software-Entwicklung aus den Compiler-Schmieden Borland und Microsoft:

- Plus: Quelltexte der Zeitschrift toolbox aus den letzten 8 Jahren
- Plus: Shareware-Compiler zu allen gängigen Sprachen
- Zusammen über 11.000 Dateien !!!
- Mit Menü-gesteuerter Benutzerführung
- Plus: Sonderdisketten

Franzis' CD

ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

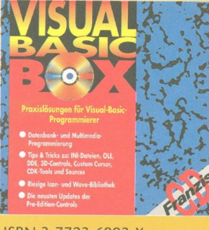
- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Hier abtrennen und gleich losschicken

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Das große Visual-Basic-Packet für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

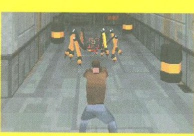
- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

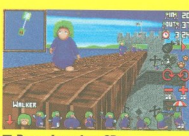
Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 9/95 – FADE TO BLACK

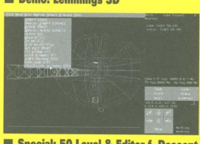

■ Demo: Fade to Black



■ Demo: Lemmings 3D



■ Demo: FX Fighter


■ Special: 50 Level & Editor f. Descent


■ Demo: Dungeon Master 2



■ Kids-Demo: Schlammschlacht 3D

PC Player plus 9/95 – FADE TO BLACK

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	________
____	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	________
____	________		DM	________
____	________		DM	________
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	________

Name ________________________________

Straße, Nr. ________________________________

PLZ, Ort ________________________________

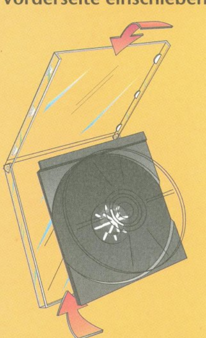
☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift ________________________________

20130252

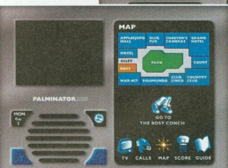
Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastikeinlage legen

Neben vielen wichtigen Gesprächen gibt es auch besorgte Anrufe der Frau Mama





Auf der Karte wird einfach der gewünschte Ort angeklickt, und schon geht es los

auffallen könnte. Das erfordert vor allem ein gutes Verständnis der englischen Sprache; wer hier Probleme hat, wird nur durch Zufall auf einen Promi treffen. Mehrere Hinweise addieren sich zu einem Bild, das Sie auf die richtige Fährte lockt. Ein Beispiel: Der als leidenschaftlicher Tänzer bekannte Schauspieler Rob Estesheen tritt in Werbespots gegen Alkohol am Steuer ein. Ein Interview bricht er aber sofort ab, nachdem eine Frage zu seinem Unfall mit Alkoholeinwirkung gestellt wurde und schließlich ruft ein Informant an, daß der Schauspieler nicht zu einem öffentlichen Termin gekommen sei. Die Schlußfolgerung liegt nahe, daß der junge, lebensfrohe Star irgendwo abtanzt und ein paar über den Durst trinkt. Also fahren Sie zum Club Lingo, wo nachts am meisten Stimmung ist und legen sich auf die Lauer. Prompt torkelt ein stockbesoffener Rob Estesheen vorbei und steigt in sein Auto. Jetzt müssen Sie während des laufenden Videos im richtigen Moment auf den Auslöser drücken - gar nicht so einfach!

Haben Sie Ihre beiden Schüsse im Kasten, flitzen Sie in die Dunkelkammer und suchen sich nach dem Entwickeln ein Bild aus, das sie anbieten wollen. Ist das Foto gut genug, wählen Sie aus mehreren Angeboten und machen es zu Geld. Wie sich Ihre Karriere entwickelt, hängt auch vom Charakter ab, den Sie vor Beginn des Spiels wählen. Sechs Fotografen stehen zur Auswahl, die unterschiedlich viel Geld und Skrupel besitzen und es so manchmal leichter haben, Informanten zu bezahlen.

Bei einigen Schnappschüssen müssen Sie rechtzeitig vom Ort des Geschehens fliehen, sonst werden Sie verprügelt oder gar erschossen. Dann ist das Spiel zu Ende oder Sie müssen die Krankenhauskosten blechen. Zusätzlich erfordert das Herauslesen der Hinweise viel Konzentration. Mitschreiben bietet sich geradezu an, allerdings fehlt eine Möglichkeit im Programm, das Gehörte zu speichern und wieder abzurufen. Sie haben jedoch viel Muße für die Auswertungen, denn zwischen den einzelnen Aktionen bleibt die Spielzeit stehen. (fs)

Nur ein kleiner Ausschnitt aus den vielen professionellen Clips: Eine Parodie auf Michael Jackson, eine bissige Sportsendung, die Persiflage auf MTV und ein Video von »Sucking Chest Wound« mit Axel Griese.

Oh weh, die Dame ist sauer: Jetzt sollten wir schleunigst fliehen.



im wettbewerb

Erfrischend anders präsentiert sich der Mix aus Videos und Indizien-Tüftelei um die Paparazzi. Das Biker-Epos Vollgas ist eine Mischung aus leichtem Grafik-Adventure und Comic-Animationen, die auch ohne Videoclips für düstere Atmosphäre sorgen. Auf den Fährten eines Kriminalbeamten wandeln Sie in etwas überholten Multimedia-Adventure Magic Death, während Sie im deutschen Klamauk-Krimi Inspektor Zebok demselbigen durch eine konfuse Story helfen müssen. Toll aufgemacht, aber inhaltlich dürftig präsentiert sich das MTV-mäßige Cyberpunk-Spiel Club Dead.

Spiel	Wertung
Vollgas	80
PAPARAZZI	74
Magic Death	62
Inspektor Zebok	42
Club Dead	32



paparazzi

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

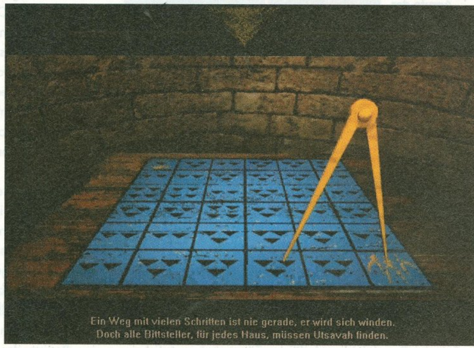
Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Activision/Museworthy
Ca.-Preis:	DM 130,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 22 MByte
CD-Belegung:	ca. 1000 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1

74

JEWELS OF THE ORACLE

Bei einer Reise in vorgeschichtliche Zeit werden Ihnen 30 schwierige Knobelaufgaben vorgesetzt.



Zu jedem Rätsel gibt das Orakel wenig hilfreiches Blabla zum Besten

Die legendäre Stadt Nisus soll noch lange vor den Ägyptern die Wiege der menschlichen Zivilisation gewesen sein. Die Sage will es, daß Fremden nur nach Erfüllung schwieriger Aufgaben der Zugang zum Stadtgebiet erlaubt wurde. In »Jewels of the Oracle« haben Sie eben dieses Ziel: Nach Durchschreiten der Tore von Girsu gelangen Sie in einen Brunnenraum, von dem eine weitere Tür zu einem Altar führt. Hier meldet sich ein tiefer Baß zu Wort und erzählt, daß »die Reise begonnen hat«.
Zurück beim Brunnen, drückt man eine von 30 Steinplatten nieder, um zu den einzelnen Rätseln zu gelangen. Typische Denksportaufgaben werden zwei- und dreidimensional präsentiert, dazu gibt's wenig hilfreiche Tips vom Orakel. Die Puzzles lassen sich in zwei Schwierigkeitsstufen spielen, wobei schon die einfachere zu heftigem Grübeln einlädt. Viele der Rätsel sind nur mit viel Geduld und Herumprobieren zu lösen, während andere eher auf Kombinationsgabe und den »richtigen Dreh« setzen. Oftmals muß man zuerst die zugrundeliegenden Regeln herausfinden.

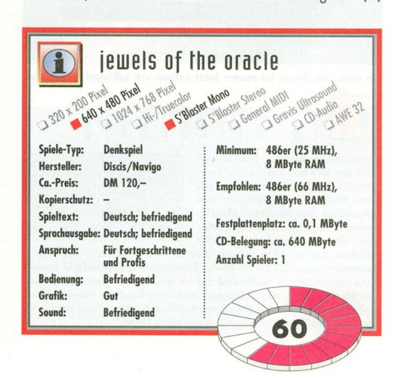


Beim Herummarschieren werden Animationen und Standbilder gezeigt

Hat man eine Aufgabe gelöst, klebt plötzlich ein Juwel am Mauszeiger, das man hinter dem Altar einsetzt. Natürlich gelangen Sie erst nach der Bewältigung aller 30 Rätsel zum Finale, doch bis dahin unterliegt Ihre Knobelei wenig Beschränkungen. Jeweils vier Knobeleien von einem der sechs »Häuser« können in belieber Reihenfolge bewältigt werden und machen dann das fünfte Puzzle zugänglich; auch zwischen den Häusern kann man jederzeit wechseln.
Zwischen den Rätseln laufen Sie in rudimentärer Adventure-Manier von Raum zu Raum; dabei werden vorberechnete Animationen in niedriger Auflösung gezeigt, bis die Darstellung bei Erreichen des Ziels wieder auf ein detailliertes Standbild umschaltet. Läßt sich in eine Richtung gehen, ein Puzzle-Bestandteil manipulieren oder eines der herumliegenden Objekte ansehen, verändert sich die Gestalt des Mauszeigers. **(la)**

jörg langer

»Aufmerksame Betrachtung hilft, den Sprung der Heuschrecke zu ergründen.« Wer auch immer auf die Idee gekommen ist, eine elektronisch tiefergelegte Kinderschreck-Stimme orakelhaften Blödsinn erzählen zu lassen, möge bitte bei mir anrufen und sich dafür entschuldigen: Entweder, die Sprachausgabe erzählt mir etwas, das mir beim Spielen irgendwie nützt, oder sie soll die Klappe halten. Sehr viel lieber wäre mir, gezielte Tips zu den Rätseln zu bekommen, oder, noch wichtiger, eine konkrete Beschreibung der Regeln des jeweiligen Puzzles. So ist zum Spielen sehr viel Geduld nötig. Läßt man meine mangelnde Begeisterung für solche Denksport-Marathons einmal aussen vor, ist Jewels of the Oracle kein schlechtes Programm. Viele der Rätsel sind originell, Tüftelfreunde kommen bei den teils knackigen Aufgaben auf ihre Kosten. Netterweise darf man die meisten Puzzles in beliebiger Reihenfolge bearbeiten. Ich persönlich finde aber das vergleichbare »Entombed« ein wenig besser, auch wenn es keine schönen Zwischenanimationen bietet.



jewels of the oracle

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Discis/Navigo
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,1 MByte
CD-Belegung:	ca. 640 MByte
Anzahl Spieler:	1

60



Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wir SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC 3,5 "

Aces o.t. Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,99
Aladdin	DA	59,99
Alien Olympics	DA	62,99
Alienbreed 3	DA	57,99
Battle Isle 2	**DV**	**39,99**
Biing	DV	77,99
Bund.Manag.Supporter	DV	47,99
Bundesl.M ger Hattrik	DV	77,99
Combat atrol	DV	62,99
Crusad	**DV**	**79,99**
Das sc warze Auge 1	DV	39,99
Das varze Auge 2	DV	69,99
Der ster	**DV**	**54,99**
Der nzergeneral	DA	72,99
Descent	DA	77,99
Die Siedler	**DV**	**49,99**
Elite 3	DV	79,99
FIFA Soccer	DV	69,99
Flight Comander 2	DV	68,99
Hardball 4	**DA**	**84,99**
Hattrick / von Ikaron	**DV**	**82,99**
Hollywood Pictures	DV	79,99
Hugo	DV	59,99
King Pin Bowling	**DA**	**32,99**
Klik & Play	DV	82,99
König der Löwen	DA	59,99
Master of Magic	DV	87,99
Menzoberranzan	DA	79,99
Micromaschines 2	**DA**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	77,99
NASCAR Track Pack	**DA**	**34,99**
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Psycho Pinball	DV	64,99
Sensible Golf	**DV**	**59,99**
Slipstream 5000	DA	68,99
Star Trek 2	DV	82,99
Stone Racers	DV	67,99
Super Karts	DA	87,99
The Atlas	**DV**	**54,99**
Tie Fighter	DV	69,99
Tie Fighter Data	DV	32,99
Transp.Tycoon + Editor	DV	99,99
Transport Tycoon Editor	DV	36,99
Warcraft	DA	79,99
X-COM Terror.....	DV	87,99
X-Wing Compilation incl. -		
Upgradekid u. B-Wing	DV	69,99

PC-CDRom

11th Hour	DA	x89,99

A4 Network
DV 87,99

Aces o. t. Deep Data3,5"	DV	39,99
Aces of the Deep	DV	79,99

Across the Rhine
DV 99,99

Action Soccer
DV 74,99

Alex Damp. Eishockey	DV	59,99
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,99**
Amerika	**DV**	**84,99**
Asterix die gr. Reise	DV	69,99
Battle Isle 2 +Data	**DV**	**69,99**
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Biing	**DV**	**69,99**
Bioforge	**DV**	**79,99**
BM. Hattr.Supporter	DV	47,99
Bolo	DV	49,99
Brett Hull Hockey	**DA**	**79,99**

Simon the Sorcerer 2
Deutsche Sprachausgabe
CD-ROM 74,99

PC-CDRom

Celebrity Poker	DV	64,99
Chaos Control	**DV**	**82,99**
Chaos Engine	**DA**	**59,99**
Colonization + Civilizati	DV	89,99
Comanche incl. Data 1 + 2 und		
10 Bonusmissionen	DV	69,99
Combat Air Patrol	**DV**	**62,99**
Comand & Conquer	**DV**	**89,99**

Crusade
DV 84,99

Cyberia dtsch.Sprache	DV	79,99

Daedelus-Encounter
DV 89,99

Dark Forces	**DV**	**94,99**

Dark Universe
DV 79,99

Roger Wilco läßt Grüßen

Space Quest 6
CD - ROM deutsche Version unter Windows
79,99

Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Panzergeneral	DA	72,99
Dune 2	DV	39,99
Dungeon Master 2	**DV**	**87,99**
Elite 3	DV	87,99
Epic Pinball	**DV**	**69,99**
Flight o. Amaz.Queen	**DV**	**79,99**
Flight Unlimited	DV	87,99

FX - Fighter
DV 79,99

Hardball 4
DA 79,99

Hattrick / von Ikaron	**DV**	**82,99**
Heart of Darkness	DV	i.V.

High Octane
DV 87,99

Hollywood Pictures	DV	79,99
Inca 1 und 2	**DV**	**69,99**
Jagged Alliance	**DA**	**77,99**

PC-CDRom

Jagged Alliance	DV	x89,99

Jewels of the Oracle
DV 84,99

Kaiser deluxe	**DV**	**59,99**
King Pin Bowling	**DA**	**34,95**
Kings Quest 7	DV	82,99
Kiyeko und die -		
Diebe der Nacht	DV	x99,99
Knights o. Xentar	DV	x89,99
Kyrandia 2	DV	34,99
Kyrandia 3	DV	79,99
Larry Collec. 1 - 6	**DA**	**79,99**

Last Dynasty
DV 79,99

Little Big Adventure	DV	89,99
Lukas TOP Adventure	**DV**	**78,99**
o Day of Tentacle		
o Indina Jones 4		
o Monkey Island 2		
Lost Eden	DV	79,99

Machiavelli the Prince
DV 87,99

Magic Carpet + Data	**DV**	**94,99**
Magic Carpet Data	DV	39,99
Master of Magic	DV	87,99
Mechwarrior 2	**EV**	**79,99**
Mephisto Gen.Schach	DV	77,99

Micromaschine 2
DA 74,99

Endlich Deutsch
MYST
DV 69,99

NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	**DA**	**39,99**

NBA Jam Tournement
DA 87,99

Command & Conquer
Deutsche Version
CD - ROM
ca. mitte August
89,99

PC-CDRom

Navy Strike	DV	x99,99
NBA Life 95	**DA**	**79,99**
NHL Hockey 95	DA	77,99
One Must Fall 2097	**DV**	**69,99**
Orion Conspiracy	DV	87,99
Perfect General 2	**DA**	**79,99**
PGA Golf 486	DA	89,99

ca. Anfang September !!

Phantasmagoria
DV 87,99

Pinball Fantas.Del.	DA	69,99
Pinball Dreams Deluxe	DA	69,99
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Pinball Wizzard 2000	DA	x69,99
Powerhouse	**DV**	**62,99**

Dungeon Master 2
CD - ROM dtsch. Version
87,99

Prisoner o. Ice	**DV**	**87,99**
Psycho Pinball	DV	69,99
Qunatum Gate 2	**DA**	**82,99**
Rebel Assault	DV	69,99
Saga of Aces	**DA**	**59,99**
Sam & Max	DV	78,99

Senible Golf
DV 64,99

Sim City 2000	DV	82,99
Sim Tower	DA	72,99
Sim Tower	DV	x79,99
Simon the Sorcerer 2	**DV**	**74,99**
Slipstream 5000	**DA**	**69,99**
Space Quest 6	**DV**	**79,99**
Sports Rugby	DA	82,99
Star Trek 1	DV	64,99

Star Trek 3 Next Generation
DV 99,99

Star Trek - Interactive -		
Tecnical Manuel	**EV**	**69,99**

ca. Ende September

Stonekeep
DV 94,99

Superkarts	DA	89,99
Temptation Sammlung		89,99
The Atlas	**DV**	**59,99**
Theme Park	DV	74,99
Transport Tycoon	DV	87,99
US Navy Fighter	DV	89,99
USS Triconderoga	**DA**	**79,99**
Virtual Pool	DA	89,99

Vollgas
DV 84,99

Warcraft	DA	77,99
Warriors	**DV**	**69,99**
Wing Comander 3	**DV**	**97,99**
Wolfsbane	DA	59,99
Woodruff and.....	DV	77,99
X-COM Terror....	**DV**	**87,99**
X-Wing incl.Missionsdisketten und		
10 Bonusmissionen	DA	62,99

Angebote !

solange Vorrat reicht !!

CD 7th Guest	**DA 24,99**
CD Alone i. the Dark 2	**DV 29,99**
CD Anstoss + World Cup	**DV 29,99**
CD Beneath Steel Sky	**DV 29,99**
CD Bureau 13	**DV 29,99**
CD Burntime	**DV 19,99**
CD Der Patrizier	**DV 39,99**
CD Die verrückte Rallay	**DV 39,99**
CD Formula One GP	**DA 34,99**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV 34,99**
CD Hell	**DV 29,99**
CD Indy Car Racing	**DA 29,99**
CD Lands of Lore	**DV 34,99**
CD Pirates Gold	**DV 34,99**
CD Privateer + aller Data´s	**DA 34,99**
CD Strike Comand.+Datas	**DA 34,99**
CD Subwar 2050+Data	**DV 29,99**
CD Syndicate +Data	**DV 34,99**
CD UFO	**DV 29,99**
CD Wing Comand. 2+Datas	**DA 34,99**
PC 3,5 1942 Pacific Air War	**DV 29,99**
PC 3,5 F14 Fleet Def. Gold	**DV 29,99**
PC 3,5 Master of Orion	**DA 29,99**
PC 3,5 UFO	**DV 29,99**

Gravis Analog Pro	**59,99**
Gravis Game Pad	**39,99**
Gravis EliminatorCard	**39,99**
Gravis Phönix	**189,99**
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition / IDE /MPU 401	**179,99**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401/ IDE	**249,99**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	**289,99**
CD - ROM Caddy`s	**9,99**
CD Leerhüllen	**1,59**

Lösungshefte

Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Alone in the Dark 3	**19,-**
Bioforge	**19,-**
Cyberia	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Die Höhlenwelt Saga	**19,-**
Discworld	**19,-**
Flight o.t.Amaz.Queen	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Kyrandia 3	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Little Big Adventure	**19,-**
Lost Eden	**19,-**
Might & Magic 4	**19,-**
Might & Magic 5	**19,-**
Monkey Island 2	**19,-**
Prisoner of Ice	**19,-**
Ravenloft 1	**19,-**
Ravenloft 2	**19,-**
Sam & Max	**19,-**
Star Trek Final Unity	**19,-**
Ultima 8	**19,-**

WEITERE auf Anfrage !!!

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung

3D LEMMINGS

Grünhaarige Tolpatsche mit neuem Outfit: In 100 vertrackten 3D-Levels tappen die Lemminge von einem Schlamassel in den nächsten.

»Ich bin rund, na und?« – Die 3D-Lemmings wandeln dem Abgrund entgegen.

Revolution unter den suizidgefährdeten Lemmingen: Die grünen Wuschelköpfe haben das zweidimensionale Dasein gründlich satt und flüchten aus den PCs. Kaum draußen, »ploppen« sie ihre Knuddelkörper auf und werden richtig schön rund und plastisch. Das beste daran: Wie gewohnt stolpern die blaugewandeten Tolpatsche von einem Mißgeschick ins nächste und müssen von engagierten Spielern gerettet werden. Mit Maus und Hirnschmalz bewaffnet dirigieren Sie die Pixeltierchen wie im Klassiker »Lemmings«, nur eben in 3D.

Vorbei sind die Wirren um unsere geliebten Watschelmännchen, von unzähligen Spezialfunktionen oder drei verschiedenen Lemmings-Stämmen spricht keiner mehr. »Back to the Roots« lautet das Motto, doch die entscheidende Innovation sticht derart ins Auge, daß Puristen laut aufschreien: »Wo ist meine Seitenansicht?«. Die 3D-Grafik hat auch bei den Lemmingen Einzug gehalten, was anfänglich zu viel Verwirrung führt. Einfach zu dirigieren waren die Pixelfiguren ja noch nie.



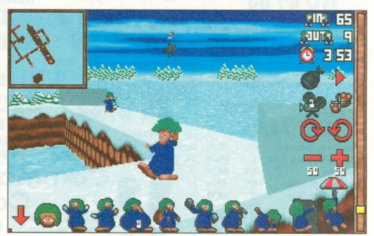
Der Spieler gibt auf und läßt die Wuschelköpfe explodieren

Doch mit der dritten Dimension müssen Sie gleich um mehrere Ecken denken und deutlich mehr überlegen.

Wer den legendären ersten Teil der Serie kennt, ist mit den meisten Funktionen der Lemminge vertraut. Neu hinzugekommen sind der »Virtual Lemming«, durch dessen Augen Sie sehen und der das Gefühl vermittelt, selbst durch die Landschaften zu watscheln. Mit dem Blocker verwandt ist der Umleitungs-Lemming, der Kollegen in eine andere Richtung lenkt, was viele Puzzles weidlich ausnutzen. Mit von der Partie sind weiterhin der Minen-Lemming, der Bomber, der Brückenbauer, der Kletterer, der Fallschirmspringer sowie der Buddel- und der Abriß-Lemming.

Gesteuert wird mit der Maus, wobei gerade beim Bewegen der Kamera durch die 3D-Welt die Tastatur hilfreich ist. Vier imaginäre Kameras stehen zur Verfügung, zwischen denen Sie hin- und herschalten dürfen. Man bewegt sich vor und zurück, schwenkt und fährt nach links oder rechts und darf auch die Höhe verändern. Manchmal ist es sinnvoll, sich in Objekte wie Häuser hineinzubewegen, um den weiteren Weg der Lemminge auszukundschaften. Doch keine Panik: Der Druck auf die Pausentaste hält das Spiel an, während Sie den Level genau unter die Lupe nehmen.

Die 3D-Levels sind teils sehr groß und verschlungen



Holla, die Lemminge sind ja begnadete Eis-Kunstläufer!



20 Trainings-Level bereiten Sie auf die kommenden Aufgaben vor



Auch ein PC kann die Lemminge nicht stoppen

- Virtual Lemming
- Fallschirmspringer
- Blocker
- Abbiege-Lemming
- Bomber
- Brückenbauer
- Abriß-Lemming
- Minen-Lemming
- Buddel-Lemming
- Kletter-Lemming
- Lemming hervorheben

Diese Lemminge stehen Ihnen zur Verfügung

Haben Sie die Welt gründlich erforscht und den sicheren Weg gefunden, geht es los. Aus den verfügbaren Eigenschaften, die durch Lemminge am unteren Bildrand symbolisiert werden, suchen Sie die gewünschte aus und klicken das laufende Exemplar an. Das geht solange, bis Sie an eine knifflige Stelle gelangen, denn dann sollten Sie das Spiel wieder anhalten und sich in Ruhe vorbereiten. Gerade das Abbiegen hat so seine Tücken und falsch umgeleitete Wuschelköpfe watscheln meist in ihr Verderben.
Generell sind die Levels in fünf Themenbereiche aufgeteilt: Im Militärcamp müssen die Wichte vertrackte Trainingseinheiten absolvieren, im Zuckerland an Leckereien vorbeilaufen, im Mittelalter aus Burgen fliehen, im Zirkusland fast schon artistische Kunststücke absolvieren und im Abenteuerland mit gefährlichen Hindernissen wie spiegelglatten Eisbahnen leben. Die einzelnen Level wählen Sie übrigens wieder mit Paßwörtern an, die Sie nach Beendigung einer Welt erhalten.
Bevor einer der 100 Level startet, dürfen Sie sich per Vorschau informieren, wieviel Zeit Sie haben und wieviele der kleinen Wuschelköpfe gerettet werden müssen. Obwohl Sie dank der Pausen-Funktion unbegrenzt Zeit haben, den Level zu studieren, sollte Ihnen während des Spiels kein Fehler unterlaufen. Das Zeitlimit wird mitunter arg knapp und so mancher Fingernagel wird abgekaut, während der nervöse Spieler auf das erlösende Signal wartet, daß der Level geschafft ist. Sollte dagegen alles wie geschmiert laufen, klicken Sie die Zeitbeschleunigung an, lehnen sich gemütlich zurück und beobachten die Lemminge auf dem Weg in die Freiheit.
Wer das Ur-»Lemmings« kennt, wird bei einigen Levels sicherlich stutzen: Manche der Aufgaben ähneln in ihrer Art den Welten des Tüftel-Klassikers, sind aber im neuen 3D-Outfit gänzlich anders zu meistern. Ein Beispiel: Vier von sechs Lemmingen sollen in einem Süßigkeiten-Level über eine Tafel Schokolade zum Ausgang gelangen. Dummerweise steht in der Mitte eine hohe Lakritzstange, die zum einen Richtungspfeile hat und zum anderen oben gebogen ist. Überklettern und


Der neue »Virtual Lemming« bringt ungewohnte Perspektiven ins Spiel. Vor uns stürzt ein Kollege ins Meer, doch die nachfolgenden leiten wir sicher um.

florian stangl

»Der PC-Junior-Artikel muß warten, erst will ich diesen verflixten Level lösen!« – Zur Verbesserung der Arbeitsmoral trägt »3D Lemmings« wirklich nicht bei. Der teuflische Suchtfaktor zwingt mich immer wieder an die Maus, selbst nach dem x-ten Scheitern.
Die 3D-Grafik ist der erste Anreiz, sich mit den Wuschelköpfen zu beschäftigen. Schön bunt und detailliert, mit etwas Gewöhnung ausreichend übersichtlich und vor allem große, putzige Spielfiguren. Die größte Faszination liegt allerdings im Leveldesign. Der simple Charme des Ur-»Lemmings« ist wieder da und wird mit den dreidimensionalen Puzzles zu einer echten Herausforderung selbst für Profis. Zehn Spezial-Lemminge reichen, um sich an Sackgassen, Umwegen und Fallen nicht die Zähne auszubeißen. Dank der Pausentaste gibt es keine unnötige Hektik, man tastet sich durch komplexe Level schrittweise voran und die Replay-Funktion hilft, dort weiterzumachen, wo man zuvor steckenblieb. Soviel Komfort ist vorbildlich.
Kritikpunkte gibt es nicht viele: Die Spielgrafik hätte ruhig in Super VGA sein dürfen, eine zoombare Übersichtskarte wäre oft hilfreich und wirkliche Neuerungen fehlen. Ansonsten aber ist 3D Lemmings eine spaßige Herausforderung für alle Tüftelfreunde.

im wettbewerb

Lemmings für Windows	90
3D LEMMINGS	**84**
All new World of Lemmings	83
Lemmings 2 – The Tribes	76
The Humans	69

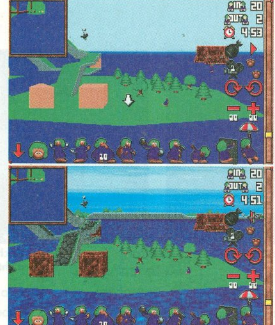
Lemminge, wohin das Auge reicht. Einzig The Humans verzichtet auf die grünen Wuschelköpfe, erreicht aber auch nicht ihren spielerischen Charme. Zuviele verwirrende Spezialfunktionen haben The Tribes etwas Spielspaß gekostet, dafür stellt All new World of Lemmings wieder knifflige Puzzles und eine übersichtliche Bedienung in den Vordergrund. Trotz der knackigen, aber stets fairen Level im 3D-Outfit erreicht die neueste Lemmings-Generation nicht die Genialität des Urahns, der jüngst ein gelungenes Windows-Comeback feierte.

Durchbrechen der Süßholzlatte ist deswegen nicht möglich. Mit den Bomber-Lemmingen läßt sich zwar ein Durchgang in die Schokolade sprengen, doch dann erreichen maximal drei Wichte den Ausgang – leider verloren!

Die Lakritzstange läßt sich hoch oben zwar sprengen, doch gibt es nur zwei Kletterlemminge – wie schaffen die anderen die Flucht? Ganz einfach: Ein Wuschelkopf sprengt einen Durchgang in die Zuckerstange, ein anderer klettert hinüber und schlägt ein Loch in das Hindernis, denn von dieser Seite sind die Richtungspfeile kein Hindernis mehr. Dieser sehr frühe und kleine Level ist für Lemmings-Profis kein Problem, doch auch sie sind wenig später mit rauchendem Kopf kurz davor, die Maus in die Ecke zu pfeffern.

So einfach die Lösung vieler Levels im Prinzip ist, so vertrackt wird das ganze durch die dreidimensionale Darstellung. Erst nach genauem Justieren der Kamera wird klar, ab wo eine Brücke gebaut werden muß oder wann der Spezial-Lemming seine Kollegen umleiten soll. Um die Verwirrung komplett zu machen, gibt es hilfreiche Elemente wie Sprungfedern oder Trampoline, die aber auch ihre Macken haben. Je tiefer die grünhaarigen Gestalten fallen, desto weiter werden sie katapultiert. Gutes Augenmaß ist vonnöten, damit sie nicht am Ziel vorbeisegeln. Neu sind die Teleporter, die teilweise nützlich sind, manchmal aber auch gefährliche Umwege erfordern. Um sich mit den Fähigkeiten der Spezial-Lemminge, den Hindernissen wie Eis und Schlamm sowie der neuen Grafik vertraut zu machen, gibt es 20 Übungs-Levels, die jeweils eine bestimmte Funktion in den Mittelpunkt stellen. Große Pfeile weisen auf den optimalen Punkt, an dem Sie den Lemming anklicken sollen. So lernt man schnell, ab wann man einen Bomber zündet oder eine Brücke baut. Wer »All new World of Lemmings« gespielt hat, weiß die Funktion des grünen Pfeils zu schätzen. Damit wird ein bestimmter Watschelgnom markiert, der dann im allgemeinen Gewusel leicht zu finden ist. Eine weiteres nützliches Feature aus diesem Spiel wurde nicht vergessen: Mit der Replay-Funktion läßt sich nicht nur ein erfolgreich gelöster Level mit stolzgeschwellter Brust präsentieren, sondern auch an einer beliebigen Stelle wieder ins Spiel einsteigen.

Dieser Level läßt sich wie viele andere nur durch Vorausplanung lösen: An den entscheidenden Stellen müssen die Lemminge umgeleitet und zu den richtigen Trampolins geschickt werden. Der Überblick von hoch oben verschafft Gewißheit, daß alles wie am Schnürchen läuft.



Oben sehen Sie die Grafik ohne Details für langsamere PCs, darunter die höchste Detailstufe ab einem DX2-66-Prozessor

Grafisch hat 3D Lemmings einiges zu bieten. Obwohl Super VGA nur in den Standbildern zwischen den Levels verwendet wird, ist die Spielgrafik sehr detailliert. Viele kleine Gags erfreuen das Auge und man ertappt sich oft dabei, einfach nur den putzigen Lemmingen beim herumlaufen zuzusehen. Ab einem DX2-66 fliegt die Kamera mit allen Details ohne Ruckeln durch die Lüfte, darunter müssen Sie ein paar Texturen weglassen. Wer die Landschaften ungestört genießen will, schaltet die Iconleisten am unteren und rechten Bildrand weg und klickt auch die kleine Karte ins Nirwana, die das Geschehen aus der Vogelperspektive zeigt.

Mehrere knuffige Melodien untermalen das Spiel auf entspannende Weise und erklingen wahlweise von CD oder über die Soundkarte. Die bekannten Quietsche-Stimmchen der Suizidwichtel fehlen ebensowenig wie die ulkigen Soundeffekte, die sogar in der Lautstärke variieren, je nachdem wie nahe Sie mit der Kamera am Geschehen sind. (fs)

jörg langer

Die Lemminge in 3D? Ketzerei! Doch nach meiner ersten Empörung als alter Futzelfiguren-Fan konnte ich mich mit der modernen Variante des Evergreens anfreunden. Es ist einfach nett, seine Lemminge durch die Landschaft hüpfen zu sehen, viele alte Puzzles sind im neuen Gewand plötzlich wieder interessant. Mein Liebling ist der »virtuelle Lemming«.

Allerdings hat die Dreidimensionalität auch so ihre Tücken: Trotz 2D-Kartensicht und vorgegebener Kameraperspektiven fällt der Überblick manchmal schwer. Außerdem vermisse ich sinnvolle Verbesserungen aus »All New World of Lemmings«, z.B. das Übernehmen geretteter Lemminge in den nächsten Level, oder das Abwählen von Stoppern. Trotzdem: Die Grafik kommt gut rüber, das Ganze ist spielbar – und Lemming-Fanatiker stehen sowieso schon im nächsten Softwareladen.



3d lemmings

320 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Psygnosis
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,5 MByte
CD-Belegung:	ca. 170 MByte
Anzahl Spieler:	1

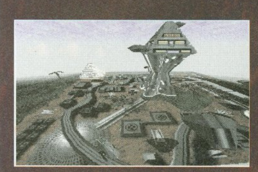
84

DONNERNDE MASCHINEN. SCHLAGKRÄFTIGE WAFFEN. DIE MAXIMALE HERAUSFORDERUNG.

Terminal Velocity™

SHAREWARE-VERSION JETZT IM HANDEL!

HANDBUCH IN DEUTSCH!





"DIE 3D-UMGEBUNGEN SIND EINFACH ATEMBERAUBEND... DIE WELTEN SIND MIT NICHTS WAS MAN IN ANDEREN COMPUTERSPIELEN GESEHEN HAT VERGLEICHBAR."
COMPUTER PLAYER, APRIL '95

"TERMINAL VELOCITY IST EINE MIXTUR AUS SPANNENDER ACTION UND FAST FÜHLBARER SCHWERKRAFT..."
STRATEGY PLUS, MÄRZ '95



DIE FEATURES DER VOLLVERSION:

- SCHNELLE 3D-GRAFIK MIT TEXTUREN.
- DREHUNGEN UM 360° GRAD MÖGLICH.
- 9 UNERFORSCHTE PLANETEN, 27 LEVELS
- ÜBER 400.000 QUADRATMEILEN GELÄNDE.
- 70 MEGABYTE AN ANIMATIONEN (CD-ROM)
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK
- ODER 2 SPIELER ÜBER MODEM / LINK
- REALISTISCHE LUFT-/BODENKAMPFSZENEN
- COMM-BAT MODUS
- PROFESSIONELLER SOUNDTRACK UND DIGITALISIERTE SOUNDS (CD: BIS 44 KHZ)
- SUPER-VGA-UNTERSTÜTZUNG (CD-ROM)



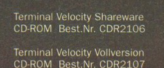
"DER ZAUBER DIESES SPIELES SIND DIE RIESIGEN, UMFANGREICHEN LEVELS, DIE BELIEBIG ERFORSCHT UND DURCHKÄMPFT WERDEN KÖNNEN."
COMPUTER GAMING WORLD, MAI '95

INFO:
DIE SHAREWAREVERSION VON TERMINAL VELOCITY IST EIN AUSZUG AUS DER VOLLVERSION UND ENTHÄLT NUR 3 DER PLANETEN. AUF DER SHAREWARE-CD-ROM SIND AUFWENDIGE FILM-ANIMATIONEN (11 MB) ZU SEHEN.

Terminal Velocity Shareware CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion 3,5" Disk Best.Nr. V10-853

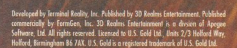




(0721) 972240
FAX (0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe









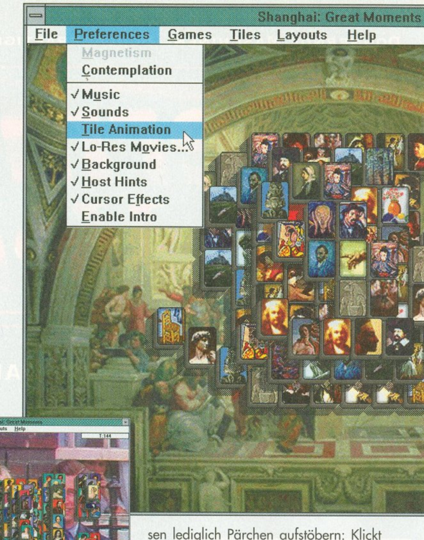






SHANGHAI
GREAT MOMENTS

Everything Zen: Activisions Denkspiel-Dinosaurier kehrt zurück. Grafische Gimmicks und spielerische Erweiterungen hauchen dem Pärchensuch-Klassiker »Shanghai« neues Leben ein.



Endstation Shanghai: Die derart zubereitete Ente beendet brutzelnd im Wok ihre Karriere; der Hafengänger wird »schanghait« zum unfreiwilligen Matrosen. Beim Computerkenner weckt die Erwähnung der chinesischen Metropole angenehmere Assoziationen. Mitte der 80er Jahre veröffentlichte Activison ein Denkspiel gleichen Namens. Vor allem auf dem Amiga kam der Zeitvertreib zu kultigen Ehren; die Umsetzungen für C 64, Atari ST und einen gewissen PC ließen grafisch zu wünschen übrig. Die Grundidee war so einfach, daß sie ganze Generationen von Shareware-Autoren zu Derivaten inspirierte: So ziemlich hinter jedem »Mah-Jongg« verbirgt sich die Shanghai-Masche.

Beim Trainingsspiel können Sie sich jederzeit eine Pärchen-Kombination zeigen lassen

Was steckt also hinter dem Konzept, das 1987 einen seriösen Zeitgenossen wie Gregor Neumann zu der Aussage »Wer von Shanghai nicht begeistert ist, sollte besser seinen Computer verkaufen« verleitete? 144 Spielsteine machen sich auf dem Bildschirm breit. Diese tragen 36 verschiedene Muster; macht also 4 Steinchen pro Symbol. Sie müssen lediglich Pärchen aufstöbern: Klickt man zwei Täfelchen mit identischem Dekor an, verschwinden die beiden. Sinn und Zweck der Übung ist die völlige Säuberung des Bildschirms. Das wäre ohne einen gewissen Haken kindisch einfach, doch der ist nun einmal da – in Form der unschuldigen Regel »Du sollst nur Steine entfernen, die zur Seite rausgezogen werden können«. Das bedeutet, daß nach links oder rechts kein anderer Klotz ruhen darf, der mindestens die selbe Höhe hat wie das Prachtexemplar, das sie entfernen wollen. Beim Wegziehen ist deshalb viel Überlegung gefragt: Nicht das erstbeste Pärchen sollte man wegnehmen, sondern erstmal die Ränder freilegen und Ekelsteine runterputzen, die ganze Ecken mit anderen Täfelchen blockieren.

Die Idee ist einfach, sie ist alt – und jetzt endlich in einer wirklich schicken PC-Version zu haben. Gut ein Jahr nach dem müden »Shanghai II« schiebt Activision mit »Great Moments« eine echte Multimedia-Version des Klassiker nach. Neun verschiedene Steinmotive vom traditionellen Antlitz bis hin zu The-

2 Player Game Info
Player 1: Heinrich
Player 2: Boris
Score by: Count Down Timer / Count Up Timer
Count Down Timer: 30
Game: Classic Shanghai / The Great Wall / Beijing / Tournament Shanghai
OK / Cancel

Beim 2-Spieler-Modus stellen Sie ein, wieviele Sekunden Bedenkzeit man hat, bevor die Mausgewalt an den Gegner wechselt.



Das SF-Steinset bietet kleine Animationsschnipsel aus alten Weltraumfilmen



im wettbewerb

Dank schönerer Grafik und mehr spielerischer Abwechslung erntet Great Moments mehr Punkte als die letztjährige Version Shanghai II. Wer unter Windows Action-Oldies bevorzugt, wird ebenfalls bei Activision fündig: Der Atari 2600 Pack beschert uns Videospiele-Opas von Pitfall bis Hero. Immer wieder empfehlenswert: Microsofts erster Entertainment-Pack, der das original Tetris enthält. Der mäßige deutsche Shanghai-Verschnitt Tendo muß sich mit dem Schlußlicht in diesem Vergleichsfeld begnügen.

Spiel	Wertung
SHANGHAI – GREAT MOMENTS	79
Atari 2600 Action Pack	78
Windows Entertainm. Pack1	75
Shanghai II (Dragon's Eye)	74
Tendo	49

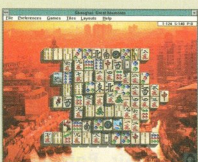
◀ Es gibt neun Stein-Sets mit verschiedenen Grafiken. Animationen und Hintergrundbilder lassen sich abschalten.

Im Tournament werden Ihre Leistungen aus 12 Spielrunden addiert

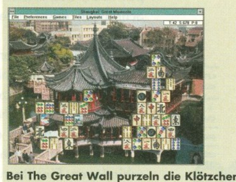
men wie »Science-fiction« oder »Kunst« stehen zur Auswahl. Auf Wunsch wird das Wegklicken jedes Pärchens mit einer zum Muster passenden Animation begleitet, wobei es sich häufig um sehr kurze, digitalisierte Filmschnipsel handelt. Viel charmanter als jedes Hilfsmenü weist außerdem die Schauspielerin Rosalind Chao in die Bedienung ein (Madame trat schon in »Star Trek Next Generation« auf – wenn auch eher im Kleingedruckten des Abspanns vorzufinden. Karrieresprung dank Shanghai?)

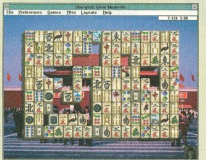
Viel gehaltvoller sind die drei brandneuen Spielvarianten, die Sie neben dem Klassik-Shanghai ausprobieren dürfen. »Beijing« erinnert mehr an ein Verschiebepuzzle; hier schubsen Sie ganze Reihen herum, um passende Steinchen zusammenzuführen. Bei »Action Shanghai« ist Schnellklicken gefragt, denn der Computer legt alle paar Sekunden ein weiteres Täfelchen dazu – garstig. In »The Great Wall« liegen schließlich alle Steine auf einer Ebene; hier wird nicht gestapelt. Dafür reagieren unsere Klötzchen auf die Schwerkraft: Klicken Sie unten eins weg, purzeln die darüberliegenden Tafeln nach. Durch solche Kettenreaktionen kann sich der unbedarfte Spieler schnell den Lösungsweg verbauen. Für drei der vier Shanghai-Varianten gibt es einen Zwei-Spieler-Modus. Abwechselnd kommen die Kontrahenten an einem Computer zum Zuge; wer am schnellsten Pärchen findet, erntet die meisten Punkte. Langfristige High-Score-Jagd verspricht der Tournament-Modus. Hier müssen Sie insgesamt 12 Levels absolvieren, in denen die vier Spielvarianten immer wieder vorkommen. Besonders schnelle Pärchenbildung wird mit Bonuspunkten gedankt. Am Ende des Marathons wird der Gesamt-Score in der »Wall of Fame« verewigt; dazu passend sieht man ein Videoclip von der chinesischen Mauer.

Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern. Außerhalb der Wettkämpfe gibt es außerdem freundliche Hilfe: Wenn Ihre müden Augen eine Pärchen-Möglichkeit übersehen, verrät das Programm auf Wunsch einen Tip. **(hl)**


Die vier Spielvarianten im Überblick: Hier das altbekannte Shanghai.


Action-Shanghai ist erfrischend hektisch, da alle paar Sekunden neue Steine dazukommen.


Bei The Great Wall purzeln die Klötzchen nach unten, sobald eine Lücke entsteht


Beijing bietet das neuartigste Spielprinzip: Die Spielsteine werden horizontal und vertikal verschoben.

heinrich lenhardt

Was gibt's Neues aus der Wiederverwertungs-Abteilung? Einmal Shanghai nach Multimedia-Art; die Sättigungsbeilagen lassen sich gottlob ausschalten. So niedlich die Animationen beim Pärchenbilden auch aussehen, so sehr hemmen sie auf Dauer den Spielfluß. Aber auch ohne Zuckerguß-Gimmicks und verwirrende Alternativ-Steinsets macht Shanghai eine neue, verbesserte Figur. Endlich wird Super VGA voll ausgenutzt; detaillierte Steine und schöne Schatteneffekte geben der Stapelgrafik einen edlen Anstrich.

Das Spiel an sich ist unverwüstlich: Mehr als ein scharfes Auge, Geduld und etwas Glück sind nicht gefragt, doch als Zwischendurch-Vergnügen ist dieser Mix immer wieder entspannend. Die drei neuen Varianten sind nette Zugaben; am meisten fesselt Action-Shanghai (nicht zuletzt dank der separaten High-Score-Liste).

Lob für Zwei-Spieler-Duell und Turniermodus. Im Gegensatz zu den vielen Steinchen-Grafiksets kann man mit diesen Erweiterungen wirklich etwas anfangen. Shanghai Great Moments bietet mehr Abwechslung und Eleganz als alle Shareware-Clones dieses unverwüstlichen Spielprinzips. Tüftler mit Muße und Nostalgie-Empfänglichkeit haben an Activisions Ausgrabung sicher ihren Spaß.


shanghai - great moments

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; unwichtig
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 7 MByte
CD-Belegung:	ca. 570 MByte
Anzahl Spieler:	1- 2 (abwechselnd)

79

COMBAT AIR PATROL

Die Wüste bebt: Bei »Combat Air Patrol« fliegen Sie die Einsätze des Golfkriegs nach.



Graue Häuserblocks und Dauernebel: Die Grafik verspricht nichts gutes.

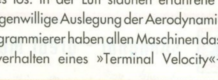
Den Karnevalsjüngern hatte der Golfkrieg 1991 den Fasching gründlich vermiest: Statt roter Pappnasen und närrischer Rosenmontagszüge gab es Politdebatten und ständig neue Bilder aus Kuwait. Vier Jahre später trifft es die Freunde peppiger Flugsimulationen, die vom Golfkrieg heimgesucht werden. In »Combat Air Patrol« fliegen Sie die Einsätze gegen Saddam Husseins Truppen nach, was ähnlich aufregend wie das Schrubben des Flugzeugträger-Decks ist.

Die Simulation bietet vier Abschnitte: Sie dürfen sich in mehreren Trainerstunden mit den Flugzeugen und Manövern vertraut machen, einzelne Missionen fliegen oder eine Kampagne starten, die aus verschiedenen Einsätzen besteht. Ungeduldige springen gleich per Mausklick an Bord einer F-14 und stürzen sich ohne Options-Firlefanz ins Getümmel. Als Hauptmenü dient ein putziger Flugzeugträger Marke »3D Studio«, von dem aus Sie alle wichtigen Punkte erreichen.

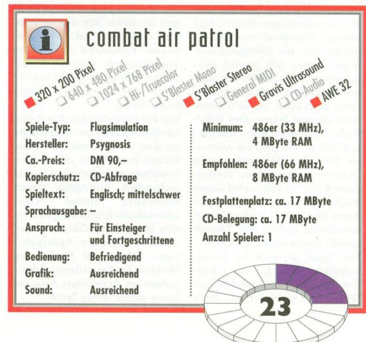
Bevor Sie im Rahmen einer Kampagne in die Luft gehen, werden Sie in der Einsatzbesprechung über alle Details der Mission informiert. Eine kleine Animation zeigt das zu erreichende Ziel, außerdem darf man sich die Vorhersage der bordeigenen Wetterfrösche und eine taktische Karte zu Gemüte führen. Nun wird das Flugzeug mit Waffen Ihrer Wahl bestückt und dann geht es los. In der Luft staunen erfahrene Piloten schnell über die eigenwillige Auslegung der Aerodynamik, denn die bemühten Programmierer haben allen Maschinen das wenig realistische Flugverhalten eines »Terminal Velocity«-Raumschiffs verpaßt. Die Cockpitanzeigen überfordern selbst Luftkranke nicht. Geschwindigkeits- und Höhenmesser sowie ein Radarschirm reichen im Prinzip aus, die Gegner vom Himmel zu holen. Die Waffen werden semi-intelligent aufs Ziel aufgeschaltet und einen Knopfdruck später düst die Rakete von dannen. Ähnlich funktioniert es mit den Bodenzielen und dem Auftanken in der Luft, nur daß Sie hier besser nicht schießen sollten.

Bei so wenig Spielspaß steigt selbst der hartgesottenste Pilot aus

Ähnlich simpel wie die Bedienung sind die Missionen gestrickt. Hier ein Ziel, da die Gegner und dorthin müssen Sie zurück. Grafisch erinnert »Combat Air Patrol« verdächtig an »T.F.X«, ist aber deutlich Texturen-lastiger . Das bremst langsame PCs aus und ruckelt auch auf High-End-Geräten. Besonders detailliert sind weder die 3D-Objekte noch die Landschaften, die ohnehin größtenteils im Dauernebel verschwinden. **(fs)**



»Stanglnator an Bodenkontrolle: Ich steige aus!« Mit der häßlichen Grafik im Stil der Buck-Rogers-Filme aus den 20er Jahren könnte ich ja leben, aber ohne vernünftige Missionen bevorzuge ich den gemeinhin als Resetknopf bekannten Schleudersitz. So öde war schon lange keine Flugsimulation mehr.
Die Programmierer haben mit dem lachhaften Flugverhalten sogar noch einen draufgesetzt: Leute, die Trägheit eines Flugzeugs wird nicht simuliert, indem man die Maschine nach einer Kurve prinzipiell nicht hochziehen kann...
Die derart mangelhafte Realitätsnähe paßt zu den mickrigen spielerischen Inhalten mit Bruchpiloten-Niveau. So hat sich »Combat Air Patrol« das Prädikat »Tiefflieger des Monats« redlich verdient.



combat air patrol

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ☐ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Flugsimulation
Hersteller:	Psygnosis
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 17 MByte
CD-Belegung:	ca. 17 MByte
Anzahl Spieler:	1

23

Erleben Sie virtuelle Welten

Jewels of the Oracle

Eine faszinierende Entdeckungsreise zu den Ursprüngen der Zivilisation









CD-ROM für MAC + PC

Jewels of the Oracle, ein mystisches, spannendes interaktives Abenteuerspiel, lädt Sie in eine sagenumwobene, dreidimensionale Welt ein. Lassen Sie sich in den legendären vorsumerischen Stadtstaat Nisus in der Gegend zwischen Euphrat und Tigris entführen. Nur diejenigen, die mit Intelligenz, Kombinationsgabe und Geduld die Rätsel in den 24 Räumen um die Brunnenhalle lösen, finden Eintritt und Aufnahme in der wohlhabenden Stadt Nisus.
Jewels of the Oracle ist ein Abenteuer auf CD-ROM, das Maßstäbe in Hinblick auf 3D Design, Spannung und Multimedialität setzt.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:

NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204

AL UNSER JR.



Bei so vielen Kurven muß man einfach fensterln: »Al Unser Jr.« gibt unter Windows Vollgas.

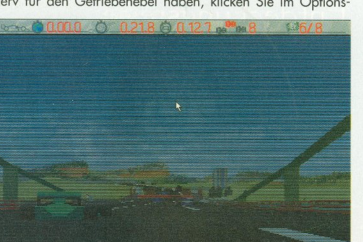
In der Boxengasse herrscht Hektik: Ein geplatzter Reifen muß gewechselt werden und ein Spoiler ist falsch eingestellt. Vor lauter Streß verliert der Fahrer die Orientierung und macht es sich in den Strohballen gemütlich. In einem ernsthaften Computerspiel wäre Ihnen das zu anstrengend? Darf es statt dessen ein schnelles Actionspiel ohne jeden Realitätsanspruch sein, bei dem Sie einfach nur Vollgas geben müssen? Dann ist »Al Unser Jr.« vom französischen Programmierteam Atreid (»Warriors«) genau das richtige.

In der Wagenklasse der Indy Cars angesiedelt, schickt das Windows-Programm Sie aber nicht nur auf ovale Kurse, sondern bevorzugt auf kurvenreiche Strecken, die etliche Schikanen parat halten. Den analogen Joystick fest im Griff, hobeln Sie über den Asphalt, drücken die Gegner beiseite, springen mit 300 Sachen über Kuppen und vergessen das Schalten nicht. Wenn Sie keinen Nerv für den Getriebehebel haben, klicken Sie im Optionsmenü die solide Automatikschaltung an – Michi Schumacher hätte seine helle Freude daran.

Diese Strecken stehen zur Auswahl

Im Rennen gibt es nur ein Ziel: Vollgas und an die Spitze des Feldes. Im Meisterschaftsmodus fährt man der Reihe nach alle 15 Strecken ab und kassiert Punkte entsprechend der Plazierung. Sie dürfen aber auch einen beliebigen Kurs wählen und müssen dann innerhalb eines bestimmten Limits Kontrollpunkte auf der Strecke erreichen, um einen neuen Zeitbonus zu bekommen. Um die Rennstrecken in Ruhe kennenzulernen, gibt es einen speziellen Modus ohne Gegner. Schließlich dürfen Sie per Modem oder Netzwerk gegen bis zu sechs menschliche Kontrahenten antreten.

An spritzigen Hintergrundmusiken stehen ein fetziger Hardrock-Song, stampfender Technotrack und eine rockige Hymne zur Auswahl, die von der CD gespielt werden. Dazu kommen das realistische Motorengeräusch und einige Fetzen Sprachausgabe wie der Countdown vor dem Rennen. Richtige Starts gibt es übrigens nicht: Das Spiel beginnt kurz vor der Zielgeraden und nach drei Sekunden dürfen Sie das Steuer übernehmen. Beim ersten Rennen beginnen Sie als letzter, haben Sie dagegen einen Lauf gewonnen, geht es von der Pole Position aus los.



Der Halbzeilen-Modus sorgt für Arcade-Feeling



im wettbewerb

Im dichten Feld der Konkurrenz geht der Windows-Flitzer Al Unser Jr. etwas unter. Indy Car Racing bietet neben den originalen Fahrern und Kursen bessere Grafik und mehr Möglichkeiten. Ähnlich Arcade-orientiert ist F 1, das alle Kurse des Formel-I-Zirkus sowie einen Split-Screen-Modus für zwei Spieler bietet. Wenn es futuristisch und kriegerischer sein soll, liegen Sie bei Hi-Octane richtig – einen wirklich schnellen Rechner vorausgesetzt. Die Actionkrücke Lamborghini Challenge ist zu eintönig, um auf Dauer zu interessieren.

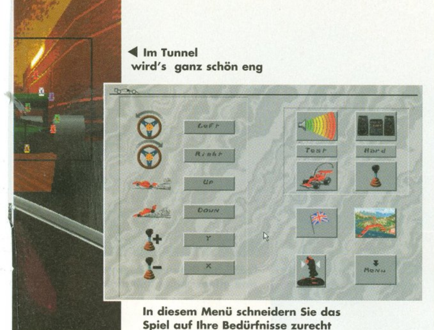
Spiel	Wertung
Indy Car Racing	87
Hi-Octane	77
F1	74
AL UNSER JR.	**61**
Lamborghini Challenge	39

florian stangl

Handbuch und Trainingsrunden dürfen Sie getrost vergessen: »Al Unser Jr.« spielt man schon nach einigen Minuten wie ein Weltmeister. Mit wenigen Mausklicks ist das Programm nach Bedarf zurechtgeschneidert und Sie brausen über die Pisten. Auf der Strecke geht's auch nicht komplizierter zu: Man gibt Vollgas und sucht die Ideallinie, um der Konkurrenz davonzufahren.

Obwohl das Rennspiel alles andere als Tiefgang besitzt, ist es nicht leicht, die Meisterschaft zu gewinnen. Ein kleiner Fehler genügt, und man liegt wieder hinten. Der Anreiz ist so über alle 15 Kurse gegeben, die grafisch abwechslungsreich sind und auch mit spannenden Tunnelfahrten locken.

Für Gelegenheitsspieler ist die solide Grafik nach einigen Runden aber kein Grund mehr, »Al Unser Jr.« öfter zu spielen. Es fehlt einfach die Abwechslung, woran auch der Mehrspieler-Modus nichts ändert. Freunde Arcade-kompatibler Rennspiele werden gerne ein paar Runden drehen, alle anderen steigen lieber bei der Simulation »Indy Car Racing« ein.



◀ **Im Tunnel wird's ganz schön eng**

In diesem Menü schneidern Sie das Spiel auf Ihre Bedürfnisse zurecht

Ohne Details wirkt die Grafik etwas öde

Insgesamt sieben Detailstufen sorgen dafür, daß die Geschwindigkeit nicht zu arg in die Knie geht. Die schnellste Variante sieht dank der Super-VGA-Auflösung detailliert aus, kommt aber wegen fehlender Texturen arg öde daher. Nach und nach schalten Sie Gebäude, gerundete und »tapezierte« Landschaften bis zur höchsten Stufe mit allen möglichen Objekten und Texturen ein. Ein netter Gag ist ein spezieller Halbzeilen-Modus, der jede zweite Zeile mit einer schwarzen Linie darstellt. Das bringt ein Plus an Geschwindigkeit und erinnert an die Bildschirm-Auflösung in der Spielhalle nebenan. **(fs)**



al unser jr.

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Mindscape
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 18 MByte
CD-Belegung:	ca. 18 MByte (+ Audiotracks)
Anzahl Spieler:	1- 2 (Modem), 6 (Netzwerk)

61

RUGBY

WORLD CUP 1995

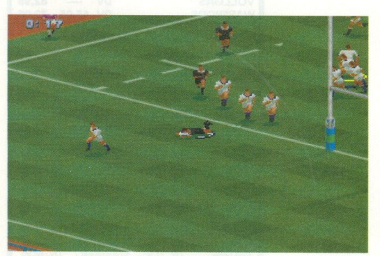
Fröhliches Gewusel: Rugby-Spieler sind offensichtlich kontaktfreudig.

Gasse, Paket und Grubber: Die »FIFA Soccer«-Macher setzen den Sportspiel-Exoten Rugby für den PC um.

Warum den Ball nur mit dem Fuß spielen, wenn man ihn doch prima mit den Händen tragen könnte, dachte sich anno 1823 ein junger Engländer und entwickelte aus dem traditionellen Fußballspiel das wesentlich härtere Rugby. Damit das ganze etwas komplizierter wird, wurde der Ball zu einem Ei und die Spieleranzahl auf 15 Mannen pro Team erhöht. Auch Sie dürfen sich nun ins Getümmel stürzen, ohne blaue Flecke davonzutragen, denn die »FIFA Soccer«-Programmierer haben diese in Deutschland relativ exotische Sportart für den PC umgesetzt.



Bei Einwürfen haben beide Mannschaften fast die gleichen Chancen auf den Ballgewinn



Touchdown! Der Ball ist endlich hinter der Torlinie.

florian stangl

Wer sich für eine so exotische Sportart wie Rugby begeistern kann, liegt hier goldrichtig, denn das neue Werk der »FIFA Soccer«-Macher hat durchaus seine Finessen, die sich erst auf den zweiten Blick erschließen. Die Steuerung ist komplex, aber einfach und durchdacht, die Grafik gefällt dank der liebevoll animierten Spieler und die Optionen sind schön reichhaltig.

Wer erst einmal die Regeln kapiert hat, darf sich somit auf spannende Spiele freuen. Ein paar Mängel vermiesen aber dem gestrengen Tester die Freude: Kleine Dreingaben wie einen Teameditor suchen Sie vergebens und von Taktik fehlt jede Spur. Wenigstens eine offensive oder defensive Spielweise hätte ich mir gewünscht. Ein spezieller Trainingsmodus wäre nicht nur Einsteigern entgegengekommen, die selbst in Freundschaftsspielen gegen Gurken-Teams wie die Fidschi-Inseln verlieren. Außerdem bleibt die Frage offen, warum nicht das ganze Spiel unter Super VGA läuft.

»Rugby World Cup 1995« basiert auf der Grafikengine des Fußball-Hits »FIFA Soccer« und bietet neben einer ähnlichen Steuerung auch die selbe Ansicht des Spielfelds von schräg oben.

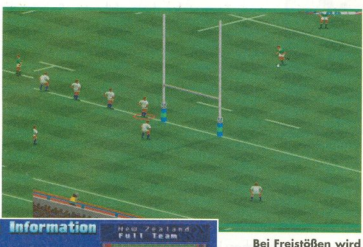
Wer die Regeln nicht kennt oder glaubt, es gebe angesichts der konfusen Menschenknäuel auf dem Rasen selbige gar nicht, liest die Essentials im gut gemachten Handbuch nach. Und schon wundert man sich nicht mehr über Fachbegriffe wie Gedränge, Gasse oder Grubber.

Vor Spielbeginn wählen Sie zwischen einem Freundschaftsspiel, einer Liga oder dem World Cup, wobei Sie sich aus zahlreichen Nationen ein Team aussuchen dürfen. Dadurch läßt sich der Schwierigkeitsgrad fein abstimmen: Neuseeland oder Südafrika zählen zu den stärksten Rugby-Nationen, während schwächere Länder wie Japan oder Marokko sich weniger für Einsteiger eignen. Dann schnitzen Sie sich die Platzverhältnisse zurecht, stellen das gewünschte Wetter ein und entscheiden sich zwischen dem Action- oder Simulationsmodus. Die Auswirkungen reichen vom Ermüden der Spieler über die Handhabung des Balls bis zur Strenge des Schiedsrichters.

Nach dem Anstoß herrscht bei Rugby-Unkundigen erstmal Verwirrung: Fast 30 Pixel-Männchen stürzen sich auf den weißen Ball und liegen im nächsten Augenblick wild zappelnd ineinander verkeilt auf dem Boden. Doch abgepfiffen wird nicht, denn plötzlich ist das Lederei wieder frei, wird nach hinten gepaßt und ein flinker Verteidiger stürmt nach vorne. Allerdings genau in die Arme eines Gegners, der ihn unsanft von den Beinen reißt. Dann geht das Gerenne in die andere Richtung weiter. Ziel ist, den Ball samt Spieler über die Torlinie zu befördern und danach noch ein Tor zu kicken – ähnlich dem American Football.

Keine Panik: So verwirrend Rugby auf den ersten Blick aussieht, so simpel ist es im Prinzip. Sie dürfen den Ball nur nach hinten passen, Kicks nach vorne sind aber erlaubt. Der eigene Spieler wirft sich meistens auf den Boden und deckt das Lederei, wenn die gegnerische Abwehr zu dicht wird. Dann mogelt er den Ball nach hinten in die eigenen Reihen und es wird weiter gestürmt. Das läßt sich mit einem Gamepad oder einem digitalen Joystick erfreulich gut steuern, wenngleich in

der allgemeinen Hektik verhängnisvolle Fehlpässe vorprogrammiert sind.
Die von schräg oben gezeigte VGA-Grafik offenbart hier deutliche Nachteile: Zum einen muß man Pässe in den leeren Raum blind starten, ohne zu wissen, ob dort ein Fänger steht. Außerdem erfordert das diagonale Steuern der Spieler einiges an Gewöhnung. Bei Frei- oder Torstößen schaltet die Grafik übrigens auf Super VGA um, was bei einigen Karten zu Problemen führen kann. Die Programmierer empfehlen in diesem Fall lapidar das Abschalten dieser Option, da das restliche Spiel ohnehin in VGA läuft.
Während des Spiels rauscht ständig Zuschauergemurmel durch die Boxen, das sich zu ekstatischem Jubel steigert, wenn es wirklich spannend wird. Ein englischer Kommentator hat für jede Situation den passenden Spruch und überschlägt sich oft vor Aufregung. Tore oder kurze Pausen im Spiel werden für kleine Animationen auf der Anzeigetafel genutzt oder geben den bis zu zwei Spielern Gelegenheit zu verschnaufen. **(fs)**



Bei Freistößen wird auf Super VGA umgeschaltet, sonst sehen Sie das Spiel in VGA



Die einzelnen Werte geben Auskunft über die Stärken und Schwächen des Teams



rugby world cup 1995

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch: mittel
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 16 MByte
CD-Belegung:	ca. 75 MByte
Anzahl Spieler:	1–2

70

ATLAS

Einmal Entdecker sein: Im 14. Jahrhundert schicken Sie Expeditionen in aller Herren Länder, während Handelsflotten für die nötige Knete sorgen.

Von einer japanischen PC-Zeitschrift zum »besten Strategiespiel« gekürt, unternimmt Artdinks »Atlas« nun in einer komplett eingedeutschten Version den Sprung nach Deutschland. Sie fungieren als reicher Emporkömmling, der vom portugiesischen Königshaus den Auftrag erhält, neue Länder und große Schätze zu entdecken. Das Geschehen findet unter Zeitdruck statt, man kann allerdings bestimmen, wie schnell die einzelnen Tage vorbeihuschen sollen.

Am Ende einer Expedition erhält man eine Zusammenfassung des Reiseverlaufs

Die Symbole auf der Karte deuten auf Warenvorkommen und Tierarten hin

Zur finanziellen Rückendeckung eröffnet man erstmal einige Handelsposten und schickt seine frisch erworbenen Frachtschiffe los. Dann wird die erste Expedition ausgerüstet: Bis zu acht Schiffe bilden eine Flotte, die unter Führung eines Admirals in unbekannte Gewässer aufbricht. Am Ende der Reise erhält man einen Bericht über alle Ereignisse wie Stürme, Meutereiversuche, Krankheiten und Entdeckungen.

Das Festlegen einer Route erfolgt auf der in zwei Zoomstufen betrachtbaren Spielkarte. Zudem stehen Kontinentkarten und eine Weltübersicht zur Verfügung; hier können auch Bevölkerungsdichte oder Verbreitung von Krankheiten kenntlich gemacht werden. Atlas gibt sich grafisch überaus schlicht, mehr als die trist kolorierte Karte sowie einigen Minibildchen von Schiffen und Admirälen bekommt man kaum zu sehen. Die Bedienung offenbart im Detail Schwächen, vor allem die Festlegung von Routen gelingt nur mühsam.

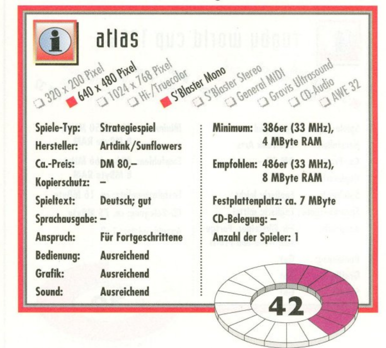
Auf der Karte stehen farbarme Symbole für Städte, Tiervorkommen und ähnliches; in der höchsten Zoomstufe lassen sich ab und an besondere Schätze finden. Eine Art Enzyklopädie dient zum Auffinden von Städten und Gegenden, wobei sich auch eigene Kartenbeschriftungen sowie vier »Stecknadeln« anbringen lassen. Im Laufe der Jahre erwerben Sie neue Handelshäuser und Schiffstypen. Ziel ist es, eine vollständige Karte der Welt zu erstellen. Diese wird bei Spielstart »ausgewürfelt«, so daß sie der Erde nur in Teilen gleicht. **(la)**

jörg langer

Allenfalls als Gameboy-Modul hätte Atlas Chancen auf einen Schönheitspreis, doch für PC-Besitzer stellt die grau-beige Tristesse eine Beleidigung dar. Das Entdecken unbekannter Kartenabschnitte, bei zahlreichen Strategiespielen wie »Empire« oder »Civilization« kostenlose Beigabe, ist hier reiner Selbstzweck. Oder soll etwa der umständlich einzufädelnde und dabei ungeheuer langweilige Handel für Zerstreuung sorgen?

Es gibt keinerlei Gegner, dafür kämpft man mit der Bedienung. Statt einfach zu scrollen, wird die Karte manuell verschoben; anstelle über Tastatur lassen sich Namen nur durch Anklicken winziger Buchstaben-Icons eingeben. Zum Verlassen oder Ansteuern eines Hafens muß man meistens zeitraubend in die Zoomansicht umschalten, was wiederum einige Mausklicks mehr bedeutet. Oft geht trotz der verschiedenen Zoomstufen die Orientierung verloren, zum »Finden« einer Stadt sind nicht weniger als fünf Mausklicks notwendig. Der Spielablauf beschränkt sich aufs Entsenden von Flotten, um irgendwann die ganze Welt kartographiert zu haben – gähn! Ich für meinen Teil male da noch lieber Atlas-Seiten bunt an oder lerne Flußnamen auswendig.

Übrigens: Das kürzlich erschienene »Machiavelli« bietet ungefähr dieselben Spielinhalte, ist aber bunter, schöner und um ganze Längengrade abwechslungsreicher.





Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Neueröffnung ab 15.7.95

Fünffensterstraße 9 · KASSEL
Mo.–Fr. 9^{00}–18^{00}, Sa. 10^{00}–14^{00}

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

PC/IBM Disketten

Titel	Preis
ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
BRIDGE MASTER DT.ANL.	44,90
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	33,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT.	**49,90**
PINBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	**45,90**
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	45,90
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

Titel	Preis
1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	**29,90**
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	29,90
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**35,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
DELTA –V– 3,5"	**35,90**
DER BAULÖWE KOMPL. DT.	**29,90**
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	**29,90**
D E S C E N T 3,5"	**29,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5"	**29,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	35,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	24,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	24,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**34,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	**29,90**
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	24,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	39,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT.	**24,90**
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	24,90
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	**29,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	**89,90**
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	**75,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	**69,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II ICL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BIING! KOMPL.DT. *	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BLITZKRIEG	**19,90**
BLOODWINGS / PUMPKINHEADS REV.	**89,90**
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
BULLFROG COMPILATION INKL. POPUSOUS 1 & 2 / POWERMONGER / SYNDICATE / THEME PARK & DEMO	**69,90**
BUREAU 13	29,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	**24,90**
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	89,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	**59,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	**89,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT AIR PATROL KOMPL. DT.	**59,90**
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	**35,90**
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	**39,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	**45,90**
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DER MEISTER KOMPL. DT.	**59,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	69,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	**24,90**
DREAMWEB	29,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	**59,90**
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	**59,90**
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE	**29,90**
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	**79,90**
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS	**109,90**
ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	**69,90**
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	39,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	69,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FX FIGHTER DT. ANL.	**79,90**
GOBLIIINS 3 KOMPL. DT.	**29,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	**29,90**
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	**39,90**
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL 1 / LOTUS TURBO CHALL. 3 / NIGEL MANSELL	**24,90**
GUILTY DT.ANL.	59,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	**79,90**
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	**79,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	**89,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INCA 2 KOMPL. DT.	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	**59,90**
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INFERNO KOMPL. DT.	**35,90**
IRON ASSAULT	**39,90**
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
ISHAR III	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	**69,90**
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	19,90
KINGDOM: THE FAR REACHES	89,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 – PRINCELESS PRIDE – INCL. MAUSMATTE	**39,90**
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. *	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	**35,90**
KRYPTON EGG DT. ANL.	**49,90**
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT.	**79,90**
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	35,90
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	**79,90**
LODERUNNER	**39,90**
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MACHIAVELLI – THE PRINCE KOMPL. DT.	**99,90**
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	**89,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	35,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	**59,90**
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**69,90**
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST KOMPL. DT.	**59,90**
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	39,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	**19,90**
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT.	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NORTH & SOUTH	**19,90**
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	**35,90**
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	**69,90**
OUTPOST (SIERRA) DT. ANL.	29,90
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.	**79,90**
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	**79,90**
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	**35,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH *	**95,90**
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	**79,90**
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWERHOUSE –ENERGIEWIRTSCHAFT -SIMULATION KOMPL. DT.	**59,90**
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	**85,90**
PRIVATEER – CLASSIC –	29,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
QUANTUM GATE	**29,90**
QUANTUM GATE II – VORTEX – DT. ANLEITUNG	**79,90**
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**39,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	**29,90**
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	**39,90**
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	**79,90**
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	**65,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	**29,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT. *	**85,90**
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	**24,90**
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	49,90
SOCCER KID	29,90
SPACE ACE	**59,90**
SPACE HULK CLASSICS	**29,90**
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT. *	**79,90**
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	**24,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STARCRUSADER KOMPL.DT.	39,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	49,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKER 95 DT. ANL.	**59,90**
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	39,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	**69,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	**29,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	**59,90**
UNIVERSE	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	85,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	**39,90**
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WARRIORS DT. ANL.	**65,90**
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	**29,90**
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING OF GLORY DT.ANL.	39,90
WIZARDRY 6 & 7 KOMPL. DT.	**35,90**
WOLF KOMPL.DT.	69,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF EARTH DT. ANL.	**59,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (S MB)	**629,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	429,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Wiedemann

08/1995

NECTARIS

Klassische Strategie für wenig Geld: Das Vorbild der erfolgreichen »Battle-Isle«-Serie erscheint nach sechs Jahren endlich für MS-DOS-PCs.



Im ausführlichen Kampfmodus sieht man animierte Schußwechsel

Computerveteranen erinnern sich vielleicht noch an die »PC-Engine«, die Ende der 80er Jahre als Nobel-Videospielkonsole galt (...und trotz Namensähnlichkeit rein gar nichts mit dem PC zu tun hatte). Auf diesem System erschien 1989 mit »Nectaris« ein Taktikprogramm, das sich grundlegend von seinen tristen Genre-Kollegen unterschied. Grafisch präsentierte sich die Planeteneroberung als für damalige Verhältnisse äußerst ansehnlich; zudem war die Bedienung kinderleicht, weshalb sich das Spiel trotz teilweise japanischer Bildschirmtexte auch in Deutschland eine Fangemeinde schuf.

Einer dieser Fans muß wohl bei Sunflowers dafür zuständig gewesen sein, den Software-Veteranen aus seiner Ehrengruft zu holen und als PC-Konvertierung mit deutschen Handbüchern neu zu veröffentlichen. Während der äußere Umfang mit einer einzigen Diskette sehr klein ist, kann der Inhalt überzeugen: Sage und schreibe 96 Ein-Spieler- und 8 Multi-Player-Modus-Missionen warten auf Sie. Die Hintergrundgeschichte dreht sich um drei Planeten, auf die vier Machtgruppen Anspruch erheben. Als Vertreter der Guten ist es ihre Aufgabe, die von Gegnern eroberten Kolonien mit Waffengewalt zu befreien. Sie können dabei entweder alle Missionen der ersten Welt erfüllen oder zwischendrin zu den beiden anderen Planeten springen. Nach jedem siegreichen Einsatz erhält man ein Paßwort für die nächste Stufe; den jeweils letzten Code merkt sich das Programm netterweise von alleine.

Beim Bewegen werden die möglichen Zielfelder markiert

Battle-Isle-Kenner werden trotz der etwas anderen Perspektive viele Gemeinsamkeiten entdecken. So geht es auch bei Nectaris darum, entweder das gegnerische Hauptquartier zu erobern oder alle Feinde auszuschalten. Die Einheiten sind in Boden-, Luft- und Seestreitkräfte unterteilt und verfügen über bestimmte Bewegungsreichweiten und Kampfwerte. Manche Fahrzeuge und Schiffe treten nach dem Bewegen und Feuern schnell noch den Rückzug an, während andere entweder fahren oder schießen können. Die 48 Truppentypen wirken zum Teil auch heute noch erfrischend originell, so gibt es Fallschirmjäger, Jump-Jet-bewaffnete Infanteristen, Flugzeugträger und Kurzstreckenraketen. Das restliche Arsenal besteht aus den üblichen Panzern, Jeeps, Geschützen, Kampfflugzeugen und Kriegsschiffen.

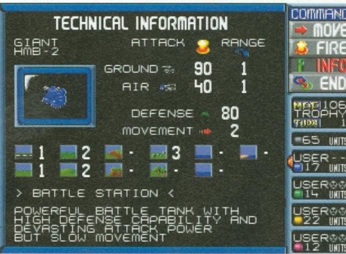
Die Steuerung erfolgt per Maus oder Tastatur; das Anklicken einer Einheit ruft ein Menü mit vier Einträgen auf: Bewegen, Feuern, Infos anzeigen und Rundenende. Anstelle des Feuerns steht bei manchen Einheiten Reparieren oder Ausladen zur Ver-



Dieser Schlachtmodus zeigt weniger Details, spart aber Zeit

jörg langer

Es ist schon vom »geschichtlichen« Standpunkt her interessant, den Urvater der heutigen Hexfeld-Taktikspiele hautnah zu erleben. Außerdem macht Nectaris dank seiner verschiedenen Einheiten und zahlreichen Levels Spaß; das spielerische Grundkonzept funktioniert nach wie vor. Mit modernen Vertretern des Genres kann es sich allerdings nicht ganz messen – veraltete Technik, unscheinbare Minimalgrafik und Dudelmusik lassen sich nur abgehärtete Spielefans gefallen.
Schade, denn Bedienung und langsam wachsender Schwierigkeitsgrad machen das Programm ohne weiteres Einsteiger-tauglich. Die Computergeneräle verhalten sich zudem nicht übertrieben schlau, so daß eher die Übermacht des Feindes eine Herausforderung darstellt, als seine Kompetenz. Manche Kampfergebnisse kamen mir arg zufällig vor, die kostenlos reparierenden Depots lassen einige Szenarios unausgewogen erscheinen. Verglichen mit vielen anderen Neuauflagen ergrauter Spieleklassiker macht Nectaris aber eine gute Figur.

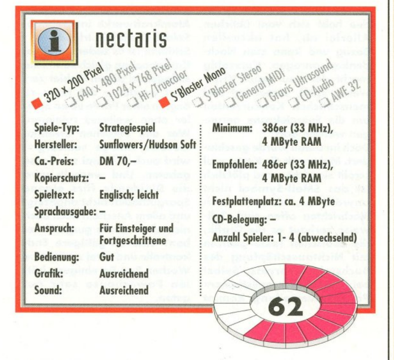


Die Einheiteninfos machen den Blick ins Handbuch fast überflüssig

fügung. Alle möglichen Zielfelder beim Bewegen werden ebenso markiert, wie die potentiellen Angriffsopfer. Eine Übersichtskarte hilft bei größeren Levels, der Spielstand läßt sich jederzeit speichern.

Die anfänglich acht Fahrzeuge oder Männchen einer Einheit gehen durch Verluste im Kampf kontinuierlich verloren, gewinnen aber auch an Erfahrung. Zusätzlich beeinflussen Terrain und angrenzende Verbände die Schlachten. Diese lassen sich auf drei Arten verfolgen: In der ausführlichsten fahren die beiden Trupps von links und rechts aufeinander zu und beschießen sich mit Raketen oder Laserstrahlen. Die zweite Version blendet ein Fenster ein, in der getroffene Fahrzeuge sofort explodieren, die dritte zeigt nur das Ergebnis. Anders als bei Battle Isle, sind Zug- und Feuerphase nicht getrennt. Das macht die Sache einerseits für Einsteiger zugänglicher, andereseits fehlen dadurch einige taktische Finessen. Auch das Reparieren von Einheiten geht leichter von der Hand; jedes sogenannte Depot repariert ein darin befindliches Fahrzeug ohne Materialverbrauch. Das Bauen von neuen Truppen ist allerdings nicht möglich.

Beim Multi-Player-Modus wählt man die Farben der beteiligten Fraktionen sowie deren Verhältnis untereinander. Wenn keine vier menschlichen Generäle zur Verfügung stehen, wird die Partei vom Computer gesteuert oder einfach weggelassen. Außerdem lassen sich einige Regeln bestimmen: Anstatt einfach zu verschwinden, fallen zerstörte Einheiten der eigenen Armee zu oder werden neutral. **(la)**



nectaris

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Sunflowers/Hudson Soft
Ca.-Preis: DM 70,–
Kopierschutz: –
Spieltext: Englisch; leicht
Sprachausgabe: –
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Gut
Grafik: Ausreichend
Sound: Ausreichend

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: –
Anzahl Spieler: 1- 4 (abwechselnd)

62

POWERHOUSE

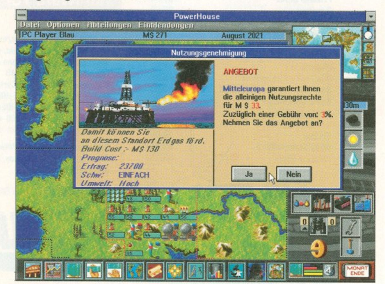
Strategie mit Energie: Im »Civilization«-Look kämpft man um die Position des wichtigsten Stromlieferanten.

Es kommt, wie es kommen mußte: Die Menschheit hat alle Warnungen in den Wind geschlagen und sich nicht um die rapide abnehmenden Rohstoffvorkommen gekümmert. In letzter Sekunde greift die UNO ein und ernennt vier Fraktionen, die sich »Powerhouse« nennen dürfen und fortan für die Energiegewinnung zuständig sind. Immer dann, wenn die UNO ein neues Gebiet freigibt, z.B. Mitteleuropa, stürzen sich die vier Konzerne darauf und schicken maximal fünf Vermessungstrupps zwecks Erkundung los.

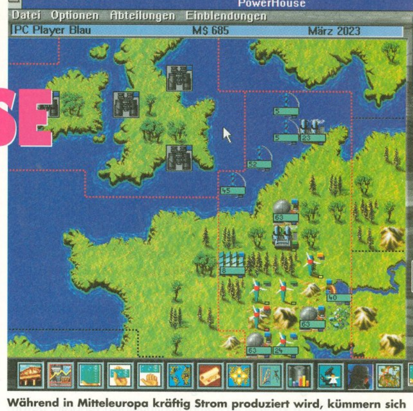
Nach drei oder vier Monaten trudeln dann die Ergebnisse ein:



Bei der Forschung konnte »PC Player Blau« schon einige Ergebnisse erzielen



Mitteleuropa möchte am Bauboom mitverdienen



Während in Mitteleuropa kräftig Strom produziert wird, kümmern sich trupps um England

Jedes Feld besitzt unterschiedliche Vorkommen an bis zu vier Potentialen der insgesamt neun Energiequellen. Hierzu gehören fossile Brennstoffe genauso wie Wasserkraft, Gezeiten und Solarenergie. Weshalb allerdings auch die Leistungen von Atomkraftwerken extrem vom Terrain des Feldes abhängig sind, in dem sie stehen, bleibt fraglich. Pro Feld können Sie einen Typ von Kraftwerk bauen, oder aber Pipelines, Kondensatoren, Generatoren bzw. Raffinierien. Natürlich geht es letztendlich nur um das eine: Geld! Das verdient man sich durch Verkauf von Energie und Aktien. Gewonnen hat, wer die anderen Kartelle aus dem Markt drängt oder nach Ablauf der einstellbaren Spielzeit den meisten Besitz angesammelt hat.

Jede Gegend hat eine bestimmte Regierung, was sich auf die Toleranz gegenüber Umweltschäden auswirkt. Durch Umstürze oder Wahlen kann sich das politische Klima ändern. Von den Landesregierungen erwirbt der Powerhouse-Chef die Nutzungsrechte für einzelne Felder. Um diese besser auszunutzen, stellt man einerseits mehrere gleiche Anlagen hinein, anderer-

jörg langer

Das Positive zuerst: Die Spielidee hebt sich vom üblichen Allerlei ab, hat aktuellen Bezug und kann zum Nachdenken anregen. Kurzzeitig macht der Bau neuer Kraftwerke Spaß, zumal mit drei menschlichen Konkurrenten um die Energiekrone gerungen werden darf.

Doch im Detail wurde geschludert. Mal scrollt die Karte, mal scrollt sie nicht – und plötzlich ist das EMail-Symbol nicht anwählbar, obwohl noch Nachrichten offen sind. Teilweise zerhaut es die Grafik, die deutschen Texte glänzen mit Nichtausschöpfung des Buchstaben-Vorrats. Selbst bei angeblich »realistischer« Potentialverteilung kommt man manchmal ins Zweifeln: Atomkraftwerke im Gebirge, Solarstationen in Irland? Schlimm ist es zudem, daß bei Katastrophen gleich sämtliche Anlagen in einem Gebiet zerstört werden – das kann zu Beginn einer Partie einen Spieler ohne weiteres ruinieren. Wer aus Versehen zweimal dieselbe Anlage »entsorgt«, wird auch zweimal zur Kasse gebeten. Und weshalb wird die Dividende fürs eigene Sparguthaben nicht angezeigt und allem Anschein nach auch nicht dem Konto gutgeschrieben? Eine sorgältigere Endkontrolle und zwei zusätzliche Wochen Bug-Bereinigung hätten Powerhouse sehr gut getan.



Die Monatsabrechnung zeigt, wieviel Geld in der aktuellen Runde verbraten wurde

Vermessungs-

seits betreibt man fleißig Forschung: In 15 Fachbereichen werden Wissenschaftler beschäftigt, die ab und zu Verbesserungen in Bezug auf Effizienz oder Kosten der Anlagen erzielen.

Gut gelungen ist die Spielkarte, da sich wichtige Informationen wie Zahl der Anlagen, maximale Meßergebnisse und Stromproduktion direkt in die Grafik einblenden lassen. Allerdings erfolgt das Scrolling oft mit Verzögerung, weshalb man den sichtbaren Bereich lieber in der rechts oben befindlichen Gesamtkarte auswählt. Terrain und Anlagen werden zwar einigermaßen nett dargestellt, aber nicht animiert.

Powerhouse findet rundenweise statt, bis zu vier menschliche Spieler können teilnehmen. Obwohl jeder darum ringt, mehr Energie zu gewinnen als die Konkurrenz, beschränken sich tatsächliche Auseinandersetzungen auf das Losschicken von Sabotagetrupps und anderer Agenten. Ist die Sabotage erfolgreich, werden meist sämtliche Kraftwerke eines Feldes zerstört, was unverhältnismäßig große finanzielle Einbußen bedeutet. Aber auch durch Abnutzung können Kraftwerke den Geist aufgeben, was im Falle eines Atomkraftwerks für immense Umweltverschmutzung sorgt.

Der an und für sich löbliche Ansatz, das Spiel komplett einzudeutschen, ging leider nach hinten los: Da ragen Begriffe munter aus den für sie vorgesehenen Feldern heraus, die deutschen Sonderzeichen fehlen häufig und Stilblüten sorgen für unfreiwillige Heiterkeit (»Meergebnisse«). **(la)**



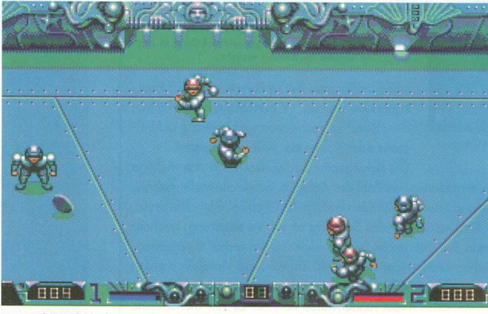
Spiele-Typ:	Strategiespiel	**Minimum:**	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Hersteller:	Impressions		
Ca.-Preis:	DM 120,–	**Empfohlen:**	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Kopierschutz:	–		
Spieltext:	Deutsch; mangelhaft	**Festplattenplatz:**	ca. 9 MByte
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend	**CD-Belegung:**	ca. 225 MByte
Anspruch:	Für Fortgeschrittene	**Anzahl der Spieler:**	1- 4 (abwechselnd)
Bedienung:	Befriedigend		
Grafik:	Befriedigend		
Sound:	Ausreichend		

Hall of Fame

SPEEDBALL 2

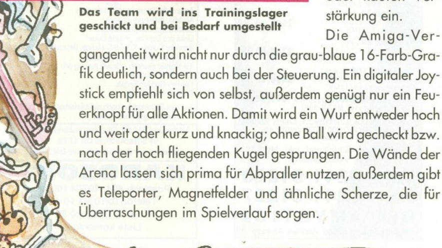
Nicht nur Amiga-Freaks erinnern sich mit glänzenden Augen an durchzockte Nächte und strapazierte Joysticks, als sie bei »Speedball 2« die Gegner mit einer Stahlkugel lädierten.

Man nehme die Rasanz von Eishockey, füge etwas Handball hinzu, tausche den Lederball gegen eine massive Stahlkugel, runde alles mit futuristischen Elementen ab und erhält schließlich eine Sportart, die findige Programmierer als »Speedball« bezeichneten. Das gleichnamige Spiel der Bitmap Brothers wurde Ende der 80er Jahre für den Amiga ein Hit und vom Nachfolger »Speedball 2« noch übertroffen. Die Fortsetzung der flotten Hatz auf eine Stahlkugel gibt es auch für den PC und überzeugt noch heute dank ausgeklügelter Features.



Der Torhüter hält die Kugel und der vielversprechende Angriff ist damit vorerst gestoppt

Selbst die härtesten Spiele in der NHL muten im Vergleich zu Speedball wie ein Kaffeekränzchen an: Heftige Checks, Blocks oder Schläge sind an der Tagesordnung und werden von keinem Schiedsrichter geahndet. Jedes der beiden Teams versucht, die Stahlkugel ins gegnerische Tor zu befördern, nebenbei Sternsymbole an den Seitenlinien der Arena zu aktivieren und Extras aufzusammeln. Das verbessert nicht nur die Leistungen der Spieler oder legt mal kurz die Gegner lahm, sondern päppelt auch die Finanzen auf. Mit dem nötigen Kleingeld schicken Sie Ihre Stars nämlich ins Trainingslager oder kaufen Verstärkung ein.



Das Team wird ins Trainingslager geschickt und bei Bedarf umgestellt

Die Amiga-Vergangenheit wird nicht nur durch die grau-blaue 16-Farb-Grafik deutlich, sondern auch bei der Steuerung. Ein digitaler Joystick empfiehlt sich von selbst, außerdem genügt nur ein Feuerknopf für alle Aktionen. Damit wird ein Wurf entweder hoch und weit oder kurz und knackig; ohne Ball wird gecheckt bzw. nach der hoch fliegenden Kugel gesprungen. Die Wände der Arena lassen sich prima für Abpraller nutzen, außerdem gibt es Teleporter, Magnetfelder und ähnliche Scherze, die für Überraschungen im Spielverlauf sorgen.

Speedball 2 lebt vor allem vom schnellen Spielverlauf; langweiliges Taktikgeplänkel gibt es nicht, dafür schnelle Aktionen auf beiden Seiten. Meistens läuft eine Partie auf einen offenen Schlagabtausch hinaus, was Sie durchaus wörtlich nehmen dürfen. Immer wieder muß ein verletzter Spieler vom Platz getragen werden, dies macht sich gerade im spannenden Liga-Modus negativ bemerkbar. Wer keine Lust auf eine lange Saison hat, spielt ein einzelnes Freundschaftsspiel oder kämpft um einen Pokal.

Haben Sie sich nach vielen Mühen endlich ein optimales Team zusammengestellt, sollten Sie es mitsamt dem Spielstand speichern, um bei einem Ausrutscher nicht die ganze Saison zu vermiesen. Außerdem dürfen Sie die schönsten Torszenen als Zeitlupen-Wiederholung verewigen.

»Speedball 2« ist unter anderem auf dem CD-ROM »The Bitmap Brothers Compilation« (ca. DM 70,-) erhältlich, auf dem zusätzlich Oldies wie das Action-Adventure »Cadaver«, die Jump-and-Run-Spiele »Gods« und »Magic Pockets« sowie die Weltraum-Ballerei »Xenon 2« zu finden sind. **(fs)**

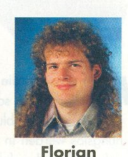
WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **... die Amiga-Veteranen Bitmap Brothers derzeit an ihrem ersten Titel speziell für den PC arbeiten? »Z« ist ein Echtzeit-Strategiespiel im Stil von »Command & Conquer« und läuft sogar unter Super VGA.**
- **... der Vorgänger »Speedball« vom Spielprinzip her weitgehend identisch war, aber einen größeren Bildschirmausschnitt zeigte? Deswegen mußte man mit kleineren Sprites leben, die bei weitem nicht so detailliert wie im zweiten Teil waren.**



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
3D-Lemmings	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Air Havoc	★★	★	★	★★
Al Unser Jr.	★★	★	★	★★★
Balor of the Evil Eye	★★	★★	★★★	★★
Buried in Time	★★	★★★	★★	★★
Citadel (Lords of Midnight 3)	★	★	★	★
Combat Air Patrol	★	★	★	★
Crusade	★★	★★	★★★	★★
Dungeon Master 2	★★★★	★★★	★★★★	★★
EA Rugby	★★	★	★★	★★★★
Jewels of the Oracle	★	★★	★	★
Johnny Mnemonic	★★	★★★	★	★★
Kingpin	★★	★	★	★
Mech Warrior 2	★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Mirage	★★	★★	★	★★
Myst (deutsch)	★★★	★★★★★	★★★	★★★
Nectaris	★★★	★★★	★★★	★★
Paparazzi	★★★	★★★★	★★	★★★★
Power House	★	★	★★	★
Scroll, The	★	★	★	★
Shanghai Great Moments	★★★★	★★★★★	★★	★★★★
Simon the Sorcerer 2	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Space Quest 6	★★	★★	★	★
Vortex, The	★	★	★	★

Shareware und Public Domain

3D-AUSBRUCH

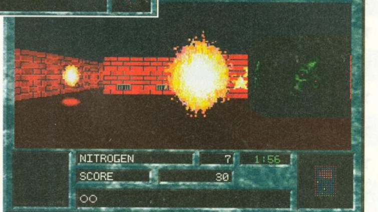
Jubel, zur Abwechslung mal eine neue Idee: Der x-te Breakout-Clone präsentiert sich in 3D.

Wer sich über die Fantasielosigkeit von Profi-Programmierern aufregt, sollte sich Shareware normalerweise nur unter Einwirkung blutdrucksenkender Mittel ansehen: Schonungslos werden in Frieden verstorbene Spielkonzepte ausgebuddelt und – oft kaum verändert – auf die Schnelle nachprogrammiert. Andererseits finden so auch kleine Juwelen den späten Weg zur PC-Gemeinde, von denen es nie offizielle Umsetzungen gab. Auch wenn es keine genialen Neuschöpfungen sind, so sorgt die eine oder andere Version altbewährter Dauerbrenner trotzdem für Kurzweil.

BREAKFREE

Was auf den ersten Blick wie der 134. Doom-Clone aussieht, ist in Wahrheit die 135. Breakout-Variante. Doch anstatt mit seinem Schläger brav am unteren Bildschirmrand herumzudüsen und zwecks Beseitigung zweidimensionaler Klötzchen kleine Bälle nach oben zu schubsen, wird das Geschehen räumlich gezeigt. Die Kugeln – hier als Feuerbälle etikettiert – entfernen sich von Ihnen, zerstören gerammte Wandteile und sausen mit veränderter Flugbahn zurück. Durch flinke Links-/Rechtsbewegung versuchen Sie, die Kugeln im Spiel zu halten, bis schließlich alle Hindernisse abgetragen sind. Man kann aber auch nach vorne und hinten fahren – ein kleiner Radarschirm hilft bei der Übersicht in den teilweise sehr großen Levels.

»Breakfree« erlaubt es, sämtliche Kugeln auf einmal loszuschicken (viel Spaß!), und bietet die üblichen Specials. Manche Steine geben Bonusgegenstände frei, die bei Aufsammeln das Punktekonto erhöhen. Andere Objekte schenken bzw. klauen eine Extrakugel, erhöhen das Zeitkonto oder verleihen begrenzte Schußfähigkeiten – mit einer zweiläufigen Wumme werden die störenden Mauern zeitsparend weggeballert. Während manche Steine unzerstörbar sind, verschlucken andere fieserweise die Kugel. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung; jeder Level kann durch Eingabe seines Namens direkt angesprungen werden. Die Vollversion verspricht neue Grafiken, 50 Levels sowie einen Editor.



Im Unterwasserlevel fliegt ein dicker Punktebonus auf uns zu

Breakfree sieht auf den ersten Blick wie ein typisches 3D-Ballerspiel aus – es ist aber eine Breakout-Variante.

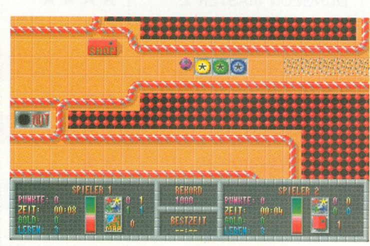
BREAKFREE

Genre: Geschicklichkeitsspiel	**Läuft unter:** DOS
Hersteller: Software Storm	**Sprache:** Englisch
Festplattenplatz: ca. 1 MByte	**Vollversion:** ca. 20 US-Dollar

ROLLIN

Vor mehreren Jahren Hauptfigur in einem Amiga-Spiel namens »Rock'n Roll«, saust ein vorwitziger Gummiball nun unter der Bezeichnung »Rollin« auf dem PC umher. Die unschuldige Kugel hat dabei Parcours zu bestehen, die sowohl Geschicklichkeit als auch Orientierungssinn prüfen. Ein kleiner Schuß Action-Adventure darf nicht fehlen; so muß man Teleporter richtig benutzen oder Schlüssel finden. Die Tücken eines kugelrunden Protagonisten werden spätestens dann offensichtlich, wenn es ums Abbremsen oder Überwinden eisglatter Bodenplatten geht – Stichwort »Trägheit der Masse«. Dementsprechend haben Sie mit Magneten, Schanzen und Transportplattformen Ihre liebe Not.

Zum Glück helfen aufzusammelnde Extras wie Geschwindigkeitszuwachs oder Spikes; all diese schönen Dinge kann man auch in sporadisch vorhandenen Läden erstehen. Hier erworbene Karten helfen bei der Orientierung, für viel Geld gibt's



Die Rollin-Kugel wird hier von drei Türen auf einmal gestoppt



In Läden kauft man sich bei Rollin nützliche Specials

sogar ein Extraleben. Die Kugelhatz läßt sich mit einem Mitspieler sowohl nach- wie auch miteinander absolvieren. Laden und Speichern ist möglich, außerdem hat jeder der oftmals unter Zeitdruck zu lösenden Level ein Paßwort. Den fast professionellen Look mit flüssigem Parallax-Scrolling läßt sich das Programm in der Vollversion auch professionell bezahlen: 48 Mark für einen von zwei Teilen oder 68 Mark für beide Parts zusammen – plus Porto und Verpackung, versteht sich.

R O L L I N

Genre:	**Geschicklichkeitsspiel**	**Läuft unter:**	**DOS**
Hersteller:	**Ticsoft**	**Sprache:**	**Deutsch**
Festplattenplatz:	**ca. 3 MByte**	**Vollversion:**	**ca. 77 DM**

FRAMED

Stellen Sie sich vor, Sie würden diese PC Player auf der kalten Pritsche einer düsteren Gefängniszelle lesen, nur einen Gedanken im Kopf: Ausbruch! Der Held im ersten Szenario von »Framed« steht vor derselben Aufgabe und muß dazu typische Action-Adventure-Sequenzen überstehen. Zu Beginn schließt er also erstmal die Überwachungskamera seiner Zelle kurz und öffnet dann mit dem zufälligerweise herumliegenden Werkzeug das Türschloß. Man sollte sich vom Anblick des ersten Korridors nicht abschrecken lassen: Hinter der etwas unbeholfen wirkenden Grafik versteckt sich ein umfangreiches, motivierendes Spiel.

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen von »Rollin« und »Framed«. Außerdem ist eine brandneue Version des Screengrabbers »PCXDump« enthalten.

Die Steuerung macht anfänglich einige Schwierigkeiten, da zahlreiche Tasten belegt sind. Blickt man dank der Online-Hilfe aber erstmal durch, sind differenzierte Aktionen möglich, z.B. das Untersuchen, Aufnehmen und Kombinieren von Gegenständen. Neben Geschicklichkeitstests und der Flucht vor den allgegenwärtigen Wärtern müssen logische und mechanische Puzzles gelöst werden. An einigen Stellen hilft unserem Helden das Aufsammeln und Übereinanderstapeln von Holzkisten weiter, nur um danach ins Wasser zu purzeln und innerhalb kürzester Zeit dem Bildschirmtod durch Ertrinken entwischen zu müssen. Bei Registrierung erhalten Sie drei weitere Szenarios, Tips sowie einen Cheat-Modus.



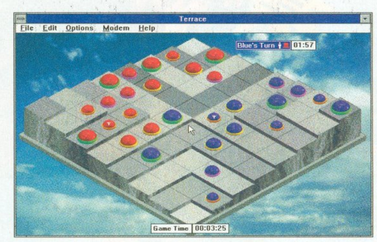
Nach dem Öffnen eines Schranks findet der Framed-Held einen Schlüssel

F R A M E D

Genre:	**Action-Adventure**	**Läuft unter:**	**DOS**
Hersteller:	**Machination**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 1 MByte**	**Vollversion:**	**ca. 41 DM**

TERRACE

Ein grafisch ansprechendes Denkspiel stellt »Terrace« dar. Ziel ist es, mit einem speziell gekennzeichneten Spielstein einmal diagonal das Brett zu überqueren oder den gegnerischen Hauptstein zu fangen. Das Spielbrett besteht aus Terrassen,



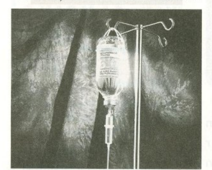
Der räumliche Effekt kommt beim Terrace-Spielbrett gut rüber

die sich nach links und rechts hin immer höher auftürmen. Die Regeln besagen, daß man gleichgroße oder kleinere gegnerische Steine nur diagonal schlagen kann, und zwar von einer höhergelegenen Ebene aus. Innerhalb einer Ebene darf man beliebig weit ziehen, beim Wechsel zwischen zwei Terrassen hingegen nur in ein Nachbarfeld.
Sie versuchen, den Gegner zu blocken, selbst in die besten Positionen zu kommen und dabei nie den einzig wichtigen Stein (sozusagen den »König«) unverteidigt zu lassen. Vor allem zu zweit stellt Terrace eine nette Abwechslung zum üblichen Brettspiel-Allerlei dar. Fehlt ein menschlicher Partner, steht aber auch der Computer zur Verfügung. Die Vollversion bietet für happige 43 US-Dollar zahlreiche Extras: einen Brett-Editor, drei Computergegner und Hintergrundbilder, eine andere Startaufstellung sowie eine Modem-Option. **(la)**

T E R R A C E

Genre:	**Denkspiel**	**Läuft unter:**	**Windows**
Hersteller:	**Siler/Siler Ventures**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 2 MByte**	**Vollversion:**	**ca. 43 US-Dollar**

MENSCH, DENK DOCH MAL NACH ...



EIN TOLLER ABEND. BIS ZUM SCHLUSS.

MEHR ALS 155.000 JUNGE MENSCHEN IM ALTER VON 15 BIS 25 JAHREN VERUNGLÜKKEN JÄHRLICH BEI VERKEHRSUNFÄLLEN. MEIST NACHTS, AM WOCHENENDE. OFT IST ALKOHOL IM SPIEL. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! WENN DU GLAUBST ALKOHOL GEHÖRT DAZU, DANN LASS DIE HÄNDE WEG VOM LENKRAD.



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V.,
„AKTION JUNGE FAHRER",
53338 MECKENHEIM

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
Aces Collection /dt	**—,—**	**69,95**
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	**42,95**	**42,95**
Action Soccer /dt	—,—	67,95
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alex Dampier Hockey Pro 95 /dt	**66,95**	**59,95**
Alone in the Dark 3 /dt	—,—	89,95
Amerika 1861 - 1865 /dt	V.mö.	89,95
Baldies /dt	**69,95**	**69,95**
Battle Isle 2 /dt	79,95	79,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Biing! /dt	**79,95**	**V.mö.**
Bioforge /dt	**—,—**	**89,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	—,—
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	62,95	—,—
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Command & Conquer /dt	**—,—**	**V.mö.**
Cyberia /dt	—,—	85,95
Daedalus Encounter /dt	—,—	89,95
Dark Forces	**—,—**	**89,95**
Das Amt /dt	88,95	92,95
Das Schwarze Auge /dt	**39,95**	**39,95**
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**76,95**
Day of the Tentacle /dt	94,95	79,95
Der Baulöwe /dt	76,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	39,95	—,—
Der Reeder /dt	**—,—**	**79,95**
Descent	69,95	69,95
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—,—	89,95
Die Siedler /dt	67,95	—,—
Die total verrückte Rallye /dt	**—,—**	**67,95**
Die total ver. Rallye + Game Pad /dt	**—,—**	**79,95**
Discworld /dt	76,95	85,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dungeon Master 2 /dt	**V.mö.**	**V.mö.**
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
First Encounters /dt	**79,95**	**85,95**
Flight of the Amazon Queen /dt	**85,95**	**84,95**
Flight Unlimited /dt	**—,—**	**89,95**
Frontlines /dt	65,95	65,95
Full Throttle (Vollgas) /dt	**—,—**	**69,95**
Great Naval Battles 3	—,—	83,95
Hammer of the Gods /dt	—,—	79,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Hattrick /dt	**81,95**	**79,95**
Hi-Octane /dt	**—,—**	**88,95**
Hollywood Pictures /dt	79,95	79,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	51,95	79,95
Jagged Alliance /dt	**—,—**	**79,95**
Jungle Strike /dt	62,95	62,95
Kaiser Deluxe /dt	**—,—**	**61,95**
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—,—	89,95
King`s Quest 7 /dt	—,—	89,95
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Last Dynasty /dt	**—,—**	**89,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	—,—	84,95
Lemmings 3 /dt	65,95	65,95
Lion King /dt	62,95	—,—
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	84,95
Lords of the Realm /dt	63,95	63,95
Lost Eden /dt	**—,—**	**79,95**
Magic Carpet /dt	—,—	89,95
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	**—,—**	**36,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Racing Track Pack /dt	V.mö.	V.mö.
NBA Live 95 /dt	**—,—**	**89,95**
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Oldtimer /dt	**46,95**	**49,95**
Panzer General /dt	**82,95**	**79,95**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	—,—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	76,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—,—	61,95
Prisoner of Ice /dt	**—,—**	**89,95**
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sim City 2000 /dt	89,95	99,95
Sim Tower /dt	**74,95**	**74,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Slipstream 5000 /dt	69,95	67,95
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	99,95
Star Trek N.G. "A final Unity" /dt	—,—	V.mö.
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
Stone Prophet - Ravenloft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Super Karts /dt	—,—	92,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	**67,95**	**67,95**
System Shock /dt	81,95	84,95
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	79,95	79,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	33,95
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	85,95	85,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—,—	84,95
X-Com /dt	**89,95**	**89,95**
X-Wing Compilation /dt	**73,95**	**66,95**

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

MEGA - HITS

Bundesliga Manager Hattrick /dt	**75,--**	**PC**
Dark Forces	**89,--**	**CD**
Der Reeder /dt	**79,--**	**CD**
Flight Unlimited /dt	**89,--**	**CD**
Full Throttle /dt	**69,--**	**CD**
Hattrick /dt	**79,--**	**CD**
Hi-Octane /dt	**89,--**	**CD**
NBA Live 95 /dt	**89,--**	**CD**
Sim Tower /dt	**75,--**	**CD**
Stone Prophet /dt	**79,--**	**CD**
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,--**	**PC**

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*48,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*64,95*
Gravis Game Pad PC	*38,95*
WingMan Extreme Joystick	*89,95*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
7th Guest /dt	—,—	22,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dragonsphere /dt	—,—	34,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Fields of Glory /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	29,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
King`s Quest 5 /dt	28,95	27,95
Lands of Lore /dt	—,—	35,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	35,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	24,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	34,95	34,95
Michael Jordan in Flight	—,—	27,95
NHL Hockey	32,95	—,—
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Privateer /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon /dt	—,—	35,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	35,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Strike Commander /dt	—,—	29,95
Subwar 2050 /dt	34,95	34,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	27,95	—,—
Ultima 6	26,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—
Wing Commander Academy	28,95	—,—

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

»P.A.W.S. – Der Hunde-Simulator«

MEIN LEBEN ALS HUND

BIZARRE ANWENDUNGEN

Bellt nicht, schmutzt nicht, haart nicht: Auf den digitalen Hund gekommen.

Ich bin Hund, na und? Lange war das Tagewerk der majestätischen Wolfsabkömmlinge unterschätzt worden: Als heiterer Gesell ohne Pflichten und Sorgen wird der behütete Haushund gerne beneidet. Wer würde bei der nächsten Reinkarnation nicht auch einen Job wählen, wo er auf dem Sofa ruhend ständig Leckerlis zugeworfen bekommt? Eine innovative Software, die sich jeglicher Genre-Zuordnungsversuche entzieht wie ein Terrier dem Bade, räumt jetzt mit solchen Vorurteilen auf. »P.A.W.S.« ist nicht nur der englische Wort für »Pfote«, sondern auch die Abkürzung des Begriffs »Personal Automated Wagging Simulator« – der Schwanzwedel-Simulator, auf den wir so lange warten mußten!

Der große David Letterman befestigte in seiner »Late Show« einst eine Minikamera auf dem Haupte des edlen Retrievers Travis, um mit dieser »Dog Cam« die Welt aus der Sicht des Hundes zu zeigen. P.A.W.S. erspart Ihnen die Anschaffung einer Spezialkamera, die der undankbare Köter dann doch nur mit einem Schweinsohr verwechseln würde. Das Programm zeigt die Umgebung im naiv-netten Hunde-3D. Durchs Anklicken von Pfeiltasten lassen Sie den simulierten Hund nach vorne gehen und 90-Grad-Drehungen vollführen. In drei Variationen kann gebellt werden; der Blick nach unten gewährt die Wahrnehmung von leckeren Details wie Knochen. Und wenn die Nase einen markigen Geruch vermeldet, sollte auch mal das Buddel-Icon ausprobiert werden, damit man seinen Snack aus dem Erdreich fördert. Dem verwirrten Vierbeiner steht eine Übersichtskarte zur Verfügung, die den Weg zu offen herumliegendem und verscharrtem Naschwerk weist.

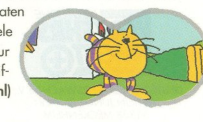
Erfahren Sie die Wahrheit über den simulierten Hund. Wie arbeitet zum Beispiel das Näschen?

Das Ganze will natürlich nicht ernst genommen werden. Jeder Schritt und jede Animation wird im süßesten Zeichentrick-Stil gezeigt. Drollige Icons und Soundeffekte tun ihr übriges, um Hunde-Liebhaber in einen Zustand milder Seligkeit zu versetzen. Sonderliche spielerische Herausforderungen sind allerdings dünn gesät. Eine Art Hunde-Laune-Barometer kundet von Ihren Erfolgen: Einmal an der Hintertür kurz gebellt, Mensch stellt Freßnapf heraus, aha. Auch das Erwischen der rotzfrechen Katze und ein Anschlag auf die Gesundheit eines Postbediensteten lassen den Waldimeter ansteigen.

Die Verrücktheit ist konsequent: Nächtens träumen wir bizarre Hundeträume; in einem Bonusspiel muß ein Raketenhund eiligst Knochen befördern. Das Innere unseres künstlichen Wuffis wird in einem separaten Programmteil enthüllt: So viele Schalter und Zahnrädchen, nur um ein realistisches Schweifwedeln zu erzielen! **(hl)**



In bester Zeichentrick-Qualität: Katzenjagd aus der Hunde-Perspektive.



WIN CAMPING

HERSTELLER: Organa/Systhema

PREIS: ca. 90 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Super VGA, Windows 3.1, Maus, 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN: Gesteigerte Empfindsamkeit für die Alltagssorgen von Hunden.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Volltreffer! Hinreißende Idee, höchst stilvoll realisiert.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Beißen des Briefträgers, Verscharren von Grundnahrungsmitteln.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Der vergnüglichste Selbstzweck seit Erfindung des Kauknochens.

EINBAHNSTRASSE

Vertrackt: Da gibt es endlich den wichtigen Patch zu »Outpost« und dann läuft er nur mit der US-Version. Inzwischen sorgt Electronic Arts für mehr Soundkarten und Interplay für höhere Auflösung.

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.



Der Outpost-Update ist endlich da– aber funktioniert nicht mit der in Deutschland ausgelieferten Version

Outpost anderthalb

Am 12. Juli war es soweit: Die USA-Version des seit Monaten angekündigten Patches für »Outpost« wurde von Sierra freigegeben und unter anderem in das eigene CompuServe-Forum gespielt. Die neue Version mit der Nummer 1.5 enthält in wesentlichem all die Features, die Sie auf der Packung gesehen, im Spiel aber vermißt haben. Die wesentlichen Änderungen im einzelnen: Lastwagen (Trucks) können jetzt bestimmten Routen zugeordnet werden. Im neuen Menü »Macromanagement« dürfen Sie zum einen Künstliche Intelligenzen (A. I. s) mit Routine-Verwaltungs-Aufgabe betrauen und zum anderen eine Rebellen-Kolonie ausspionieren und sogar unterwandern, indem Sie dort eine Handelsmission und dann eigene Gebäude errichten. Und mit Monorails (Einschienenbahnen) können Sie Sekundär-Kolonien untereinander und mit Ihrer »Hauptstadt« verbinden. Dazu müssen nicht nur Schienen gelegt, sondern auch Bahnhöfe gebaut werden.

Leider funktioniert die Update-Version zur Zeit nur mit US-Originalen von Outpost; mit den in Deutschland ausgelieferten CDs war der Patch in unserer Redaktion nicht zum Laufen zu kriegen, weswegen wir diesen Monat darauf verzichtet haben, ihn auf die PC Player plus CD aufzunehmen. Internationale Versionen des Patches will Sierra nach eigener Aussage aber in Kürze folgen lassen.

Mehr Sound für die NBA

Electronic Arts dachte, bei »NBA Live 95« ohne Soundtreiber für die »Pro Audio Spectrum« Karten auszukommen. Zu früh gefreut– die Proteste der Kartenbesitzer, die das Spiel auch nicht im Soundblaster-Kompatibilitätsmodus hören konnten, sorgten für einen dementsprechenden Patch.



NBA Live 95 ertönt jetzt auch auf Pro Audio Spectrum-Karten, aber der sogenannte »Michael Jordan«-Patch ist leider nicht von Electronic Arts selbst

Durch Mailboxen schwirren auch andere sogenannten »Patches«, die weitere Spielernamen und -bilder in das Spiel einbauen sollen. Grund: In NBA Live 95 sind einige wenige NBA-Spieler aus Lizenzgründen (sprich: zu teuer) ohne Name und Bild enthalten. Leider sind all diese Namen-Patches nicht von Electronic Arts selbst. Vor Anwendung dieser selbstgestrickten Updates wird gewarnt, da Electronic Arts nicht ausschließen kann, daß diese das Spiel an anderer Stelle zum Absturz bringen. Den offiziellen Soundkarten-Patch finden Sie hingegen diesen Monat auf unserer CD.

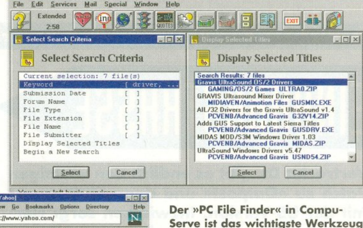
Der endgültige Update zu Descent ist endlich da und von Interplay freigegeben: Die Version »1.4a« enthält einen leichteren Level 7, Hi-Res-Grafik und diverse kleinere Bugfixes.

Verwirrung pur bei »Frontier«

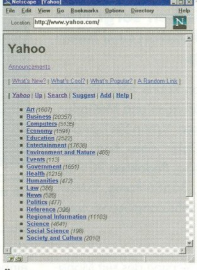
In der letzten Ausgabe gaben wir bekannt, daß es die »remasterte« Version von »Frontier: First Encounter« nur bei einer Postadresse zu bestellen gäbe. Ein entsprechender Patch würde nicht online oder auf Zeitschriften-CDs zu haben sein. Kaum ging der Artikel in Druck, packte Gametek entgegen der uns gemachten Aussage den 1.05-Patch für die deutsche Version auf das eigene CompuServe-Forum. Trotz des dort vorhandenen (und schon 150mal downgeloadeten) Patches bleibt die deutsche Gametek-Vertretung aber bei der Aussage: Den Patch gibt es nicht online und auch nicht auf Diskette, sondern nur in Form einer komplett neuen CD, die angefordert werden muß. Da wir keine Erlaubnis erhielten, den mysteriösen Patch auf unsere CD zu pressen, empfehlen wir Ihnen auf einem CD-Umtausch zu bestehen. Hier die Adresse: CHS, z.Hd. Herrn Noack, Künkelstr. 125, 41063 Mönchengladbach. (bs)

Nadeln im Heuhaufen

Es gibt nichts, was es nicht online gibt – doch wie soll man die begehrten Bytes im Cyberspace finden?



Der »PC File Finder« in CompuServe ist das wichtigste Werkzeug auf der Suche nach Updates oder Demos

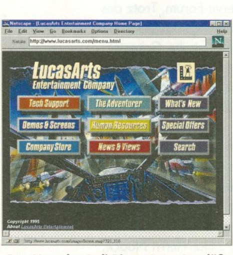


Überhaupt keine Grafik, aber ein fundiertes »Telefonbuch« des Internet bietet »Yahoo«

Das wichtigste Zubehör für Ihren PC könnte Ihr Modem sein – denn neue Treiber, Software-Updates oder wichtige Tips sind in den Datennetzen am schnellsten und preiswertesten zu bekommen. Doch alleine der gute Vorsatz, mit dem Modem den Patch zu einem nicht funktionierenden Spiel zu downloaden, nutzt wenig. Bei zehntausenden von Servern im Internet und über tausend Foren innerhalb von CompuServe müssen Sie erst einmal wissen, wo Sie eigentlich Ihre Wunschdaten aufspüren können.

Zum Glück hat jeder, der online geht, dieses Problem. Denn wenn viele Leute ein Problem haben, bietet auch jemand eine Lösung an. Der Internet-Wegweiser, der uns am besten gefällt, nennt sich »Yahoo«. Unter »www.yahoo.com« erreichen Sie eine sehr sauber sortierte, täglich aufgefrischte Datenbank von Internet-Links. Yahoo ist logisch aufgebaut, einfach zu bedienen und schnell – da das Yahoo-Team auf Grafiken komplett verzichtet, sind auch bei langsamen Modem-Leitungen kaum Wartezeiten zu erdulden (außer zu Internet-Stoßzeiten, wenn der Yahoo-Server wegen Überlastung träger wird). Abenteuerlustige schauen einfach die tägliche »What's New«-Liste durch und markieren interessant klingende Beschreibungen. Zwischen 200 und 600 Neuerscheinungen pro Tag werden hier aufgelistet. Ansonsten klicken Sie sich durch die Liste oder bemühen eine Suchfunktion, die alle Texte auf Yahoo nach Schlüsselwörtern durchwühlt, die Sie eingeben haben (Beispielsweise »Game« und »Patch«).

Auf CompuServe gibt es ebenfalls zwei Suchmethoden, mit denen Sie Hersteller und Produkte aufspüren. Der schnellste Weg ist der »Find«-Befehl, im WinCim durch ein Icon mit einer Lupe dargestellt. Wenn Sie dem Find-Befehl ein Schlüsselwort, beispielsweise »Gravis« geben, sucht er blitzschnell nach allen Foren, die was mit Gravis zu tun haben. Das geht auch mit allgemeingültigeren Begriffen (»Games«), die Liste wird dann aber entsprechend lang. Viel praktischer, wenn auch etwas komplizierter, ist der »PC FileFinder«. Sie erreichen ihn mit dem Kommando »GO PCFF«, respektive dem Anklicken des Go-Icons (Ampel) und Eintippen der Abkürzung »PCFF«. Nachdem Sie den Menüpunkt »Access Filefinder« ausgewählt haben, erscheint eine dicke Dialogbox mit zahlreichen Suchmöglichkeiten. Die praktischste ist die erste Zeile, »Keyword«. Jede Datei innerhalb von CompuServe ist mit Schlüsselwörtern markiert. Gravis würde vielleicht einen neuen Windows-Soundtreiber für die Ultrasound mit Schlüsselwörtern wie Gravis, Ultrasound, Driver, Windows, Update versehen. CompuServe geht auf Kommando nun die Liste sämtlicher Dateien (zu Redaktionsschluß immerhin über 130.000) durch und zeigt Ihnen all jene an, auf die Ihr Schlüsselwort zutrifft. So finden Sie auch an ungewöhnlichen Orten die gewünschte Software; vielleicht gibt es ja einen neuen Treiber in einem der zahlreichen Windows-Foren. Sie können auch per Datum, Typ oder Dateinamen suchen lassen, oder durch Angabe der Person, welche die Datei »upgeloadet« hat.



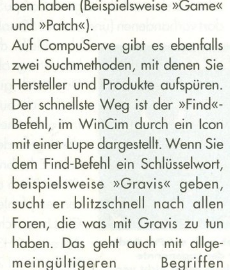
Das Netz der Jedi-Ritter: LucasArts läßt Sie ein paar hundert Kilobyte downloaden, um die Web-Seiten zu sehen.

New on the Internet

Damit Sie nicht erst Yahoo bemühen müssen, hier zwei aktuelle Internet-Anspieltips von Web-Seiten, die erst vor wenigen Tagen eröffnet wurden.

LucasArts Entertainment erreichen Sie unter »www.lucasarts.com«. Vorsicht! Die Seiten arbeiten mit aufwendigen Grafiken, die sie downloaden müssen, da LucasArts keine Text-Menüs anbietet. Dafür gibt es auf dem Server neben den obligatorischen Demos und Patches auch den kompletten Text der Hauszeitschrift »The Adventurer« zu lesen, an die deutsche Kunden normalerweise nicht herankommen und die unter anderem witzige Interviews mit den Spieledesignern enthält.

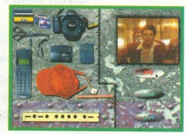
Auch Bethesda hat es sich im World Wide Web bequem gemacht. Unter »www.bethsoft.com« finden Sie ebenfalls Patches und Ankündigungen neuer Programme. Auch hier haben die Grafiker Schwerstarbeit geleistet, aber Bethesdas Server ist auch per Textmenüs bedienbar. Das spart Übertragungszeit und damit Nerven und Geld. **(bs)**



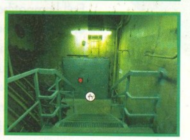
LOST *signals*

Ein spannendes Adventure-Game, das – maßgeschneidert auf CD-Rom – alle multimedialen Register zieht. Mit zahlreichen Original-Videosequenzen und einer Menge interaktivem, hafentauglichem Tiefgang.

Lost Signals
Hamburg. Hafen. 3 Kids entdecken ein geheimnisvolles Containerschiff – das elektronische Schaltzentrum einer zwielichtigen Bande. Mutig und listig gelingt es ihnen, die kniffligen Rätsel zu lösen, um Licht in das Dunkel von Lost Signals und die Gangster hinter Gitter zu bringen.

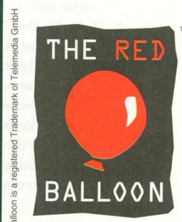






„Lost Signals" auf CD-Rom gibt's ab sofort in gut sortierten Fachgeschäften, Kaufhäusern und im Computer- bzw. Buchhandel.

... ABER LA PALOMA PFEIFEN!



Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

Test: General-MIDI-Kombinationskarten

GUTER TON

Der gute alte Adlib-Chip hat ausgedient. Fast alle neuen Spiele bieten zusätzlich eine pompöse General-MIDI-Musikuntermalung an, sofern die Karte das erlaubt. Wir haben vier preiswerte Kombi-Karten unter die Lupe genommen. Besondere Eigenschaften: Sie bieten sowohl Soundblaster-Pro-Digisounds als auch MIDI-Musik.



General-MIDI heißt die Devise der Zukunft. Kein Spielehersteller kann heute noch ein Produkt ohne diese Musikuntermalung anbieten, denn General-MIDI-Musiken klingen wesentlich voller und realitätsnäher als ihre Adlib-Gegenstücke. Allerdings nehmen diese Karten einem Musiker die Klangerzeugung komplett aus der Hand. Nicht mehr der Programmierer ist für die Güte der Klänge zuständig, sondern ausschließlich der Hersteller der Soundkarte. Je nach Aufwand und Preis klingt das Board dann scheußlich bis genial. Darüber hinaus muß eine General-MIDI-Soundkarte einige technische Voraussetzungen erfüllen, damit sie mit MS-DOS-Spielen zusammenarbeitet. Zunächst sollte die Karte auf jeden Fall kompatibel zum Adlib-Standard sein. Viele ältere Spiele unterstützen nur Adlib und da wäre es schade, wenn Ihr Neuerwerb keinen Mucks von sich gibt. Außerdem muß die Karte kompatibel zum Sound Blaster Pro sein. Die Betonung liegt hier auf »Pro«, denn dieser ist in der Lage, Stereo-Samples zu verarbeiten.

Weiterhin muß die Karte ein MPU-Interface besitzen. So gut wie alle DOS-Spiele nutzen dieses Interface, um per MIDI die Musik zu spielen. Das MPU-Interface wird ferner hardwaremäßig mit der General-MIDI-Klangerzeugung verbunden, denn sonst bleibt der General-MIDI-Soundteil unter DOS stumm. Einige Kartenhersteller (Creative Labs »Sound Blaster AWE32«, Media Vision »Pro Audio Wavetable«) stellen diese Verbindung über einen residenten Treiber her. Das hat jedoch den Nachteil, daß der Treiber RAM verbraucht und mit vielen neuen sogenannten »Protected Mode«-Spielen nicht zusammenarbeitet. Lassen Sie solche Karten für DOS lieber außen vor.

Falls Sie Ihre Soundkarte nicht an die Stereoanlage anschließen, ist es wünschenswert, daß die Karte einen eigenen Verstärker besitzt. Wenn Sie passive Boxen benutzen, sind die Sounds sonst zu leise. Ein sogenannter »Wave Port« ist für ein weiteres General-MIDI-Modul wichtig. Auf den Port können Sie bei Bedarf ein besser klingendes General-MIDI-Modul aufstecken. Bei den folgenden vier Karten haben wir auf alle diese Punkte geachtet. Es sind aktuelle Boards bekannter Soundkarten-Hersteller, die 300 Mark und weniger kosten.

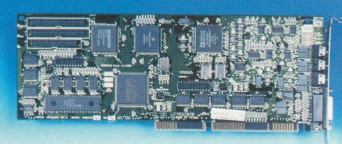
Ensoniq ohne Adlib

Dem General-MIDI-Chipsatz der Firma Ensoniq durften wir schon bei der »media/FX« von Spea und dem »Wave Power«-Aufsatzboard von Aztech Labs lauschen. Der Chipsatz arbeitet auch auf der »Soundscape«-Karte, die Ensoniq direkt produziert. Sie bietet drei Anschlüsse für die wichtigsten CD-ROM-Laufwerke (Panasonic/Matsushita/Creative Labs, Sony und Mitsumi); einen IDE-ATAPI-Anschluß für die neuen Enhanced-IDE-Laufwerke hat sie dagegen nicht. Weiterhin arbeitet auf der Karte ein 68000er-Prozessor, der für die General-MIDI- und die Sound-Blaster-Kompatibilität sorgt. Die Karte besitzt nur wenige Jumper, die den MPU-Port und den IRQ für die CD-ROM-Laufwerke bestimmen. Den Rest stellt die Software ein.

Alle Treiber und die zur Karte gehörende Software müssen von Windows aus installiert werden. Während die-



Als Abspiel-Software für MIDI- und WAV-Dateien bietet Ensoniq das Programm »Audiostation« von der Voyetra

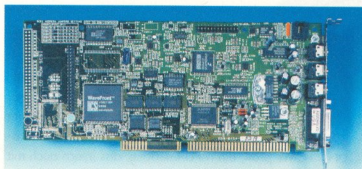


Die »Soundscape« von Ensoniq bietet brauchbare Sounds. Die Adlib-Emulation läßt dagegen zu wünschen übrig.

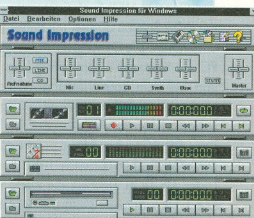
ser Prozedur erweitert das Installations-Programm die AUTOEXEC.BAT um das Programm SSINIT, das die Soundscape-Karte beim Starten des PCs initialisiert. Es ist unumgänglich, dieses Programm einmal zu starten, sonst bleibt die Karte stumm. Nach getaner Arbeit verabschiedet sich das Programm und gibt den benutzten Speicher wieder frei, so daß einem Spiel mehr DOS-Speicher zur Verfügung steht.
Laut Verpackung ist die Karte kompatibel zu Adlib, zum Sound Blaster, zu MPU-401 und zu General-MIDI. In der Praxis stellte sich heraus, daß die Adlib-Emulation nicht zufriedenstellend arbeitet. Die Karte besitzt nämlich keinen Adlib-Chip, sondern emuliert diesen mit Hilfe der General-MIDI-Klänge. Die so erzeugten Sounds haben mit dem Adlib-Original nicht mehr viel gemeinsam und klingen gerade bei intensiver Adlib-Programmierung scheußlich («Lost Eden«, »Descent«). Im Sound-Blaster-Modus emuliert die Karte unter DOS nur die Uralt-Version, also 22,05 kHz, Mono und 8 Bit. Das MPU-Interface der Karte funktioniert dagegen klaglos. Unter DOS landen die MIDI-Daten wahlweise bei der internen Klangerzeugung oder beim externen MIDI-Anschluß. Windows nutzt auf Wunsch dagegen beide MIDI-Kanäle gleichzeitig. Eine interessante Möglichkeit für Hobby-Musiker, die extern ein weiteres MIDI-Gerät betreiben wollen.
Die Firma Ensoniq stellt eigentlich professionelle Musik-Synthesizer her und hat sich innerhalb mehrerer Jahre einen guten Namen gemacht. Die hervorragenden Klänge der Synthesizer gibt die Soundscape-Karte dagegen nicht von sich. Die Sounds sind zwar in Ordnung, klingen aber bei weitem nicht so professionell und ausdrucksstark wie die der Synthesizer. Darüber hinaus bietet die Karte nur ein General-MIDI- und ein Schlagzeug-Set; neue Sounds lassen sich mit ihr nicht programmieren. Störgeräusche von der Festplatte oder der Grafikkarte treten dagegen nicht auf.

Media Vision sucht Anschluß

Ganz in der Tradition der alten Pro-Audio-Spectrum-Soundkarten heißt das neueste Wavetable-Board von Media Vision »Pro Audio Wavetable PAW-200G«. Es besitzt einen General-MIDI-Synthesizer mit 512 KByte Sample-ROM. Außerdem hat sie einen OPL-3-Chip von Yamaha, den von Media Vision entwickelten »Jazz«-Chipsatz, einen Wave-Port zum Aufstecken einer weiteren Wavetable-Karte und einige wenige Jumper. CD-ROM-Anschluß gibt es nur für IDE-ATAPI-Laufwerke.
Die Software wird komplett unter Windows installiert und nach dieser Prozedur sind die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT um ein paar Einträge reicher. In die CONFIG.SYS hat die Installations-Software einen PROS.SYS-Treiber eingetragen, der die Karte initialisiert. Ohne dieses Programm läuft nichts. Leider verbleibt der Treiber resident im Speicher und »entfernt« sich nicht wieder, wie es bei den alten Spectrum-



MPU-Kompatibilität per Treiber: Die »PAW-200G« von Media Vision. So manches Spiel kann sich mit dem Treiber nicht anfreunden.



Auch Media Vision liefert ein Kombinationsprogramm, das MIDI- und WAV-Dateien sowie CDs abspielt

Karten der Fall war. Er verbraucht allerdings nur 7 KByte an RAM; das dürfte auch in einem vollgepfropften System meistens noch übrig sein.
Beim Thema Kompatibilität gibt es gutes zu vermelden: Adlib und Sound Blaster erkannten jede Software, die wir mit der Karte testeten; im Sound-Blaster-Modus unterstützt die PAW-200G auch die »Pro«-Version mit 44,1 kHz, 8 Bit und Stereo. Zicken machte dagegen das MPU-Interface der Karte. Leider hat sich Media Vision dazu entschlossen, die General-MIDI-Klangerzeugung nicht hardwaremäßig mit dem MPU-Port zu verbinden. Wenn ein Spiel also das MPU-Interface nutzt, bleibt der General-MIDI-Synthesizer auf der PAW-200G zunächst stumm. Die Verbindung stellt das Programm MVLITE.EXE her, das die Installations-Routine in die AUTOEXEC.BAT einbindet. Auch dieses Programm verbleibt resident im Speicher und verschlingt rund 28 KByte. Abgesehen von diesem kaum noch zu verschmerzenden RAM-Verlust gibt es mit solchen Treibern erfahrungsgemäß Schwierigkeiten, wenn Spiele im Protected Mode laufen. Der Media-Vision-Treiber macht da keine Ausnahme: »Heretic« und »Shadow Caster« laufen, die neueren Spiele »System Shock« und »Descent« dagegen nicht. Ein eventuell aufgestecktes Wavetable-Board dudelt dagegen auch ohne diesen Treiber.
Angesichts des 512-KByte-ROMs auf der Karte erwarteten wir vom General-MIDI-Soundteil keine Wunder. Eine Hörprobe mit unserer MIDI-Dateisammlung bestätigte das: Die Klänge wirken flach und abgehackt und sind unterschiedlich laut. Wenn viele Stimmen spielen, entsteht ein Klangbrei, in dem sich die einzelnen Instrumente kaum noch raushören lassen. Selbst abgehärtete Techno-Musiker dürften sich über diese Klangqualität kaum freuen. Die Karte bietet außerdem nur ein General-MIDI- und ein Schlagzeug-Set; das ist für Musiker zu wenig. Insgesamt ist die Soundqualität allerdings immer noch besser, als würde ein Spiel den Adlib-Chip nutzen. Denn in der Panik des Spiele-Getümmels haben wir Spieler normalerweise anderes zu tun, als die letzten Oberton-Nuancen der Musik zu genießen.

Vorab: Die neue Miro

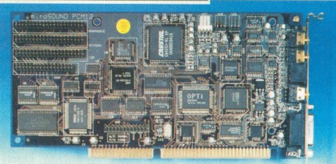
Miros neuestes Karten-Werk, die »miroSOUND PCM 12«, stand uns als Vorserien-Modell zur Verfügung. Sie bietet jetzt im Gegensatz zur ersten Karte von Miro, die »miroSOUND PCM1 pro«, ein MPU-Interface, das intern auch mit den General-MIDI-Syntesizer verbunden ist. Schwierigkeiten mit DOS-Spielen dürften mit dieser Karte der Vergangenheit angehören. Die General-MIDI-Klangerzeugung ist wie bei der PCM-1-Karte mit einem OPL-4-Chip von Yamaha ausgeführt und auf dem Board integriert. Einen Wave-Port zum Aufstecken einer anderen Wavetable-Karte gibt es ebenfalls. Wie beim Terratec-Board stehen auf der PCM-12-Karte alle wichtigen CD-ROM-Anschlüsse zur Verfügung (IDE-ATAPI, Panasonic/Matsushita/Creative Labs, Sony und Mitsumi).

Unter MS-DOS emuliert die Karte einen Sound Blaster Pro (44,1 kHz, Stereo, 8 Bit) und bietet dank des OPL-4-Chips auch die Klangeigenschaften des OPL-3. Unter Windows erschallen Klänge auch mit 48 kHz, 16 Bit und in Stereo. Jede getestete Software lief auf Anhieb zusammen mit der PCM-12-Karte. Auch das MPU-Interface machte keine Sperenzchen. Die MIDI-Daten gelangten sowohl an den internen Synthesizer als auch zum externen MIDI-Anschluß.

Einzig die Klangqualität der General-MIDI-Sounds läßt zu wünschen übrig. Die Sounds klingen teilweise flach und unausgewogen. Wenn viele Instrumente gleichzeitig spielen, lassen sich die einzelnen Klänge nur schlecht unterscheiden. Für Spiele ist das in Ordnung, Hobby-Musiker wünschen sich dagegen etwas kräftigere Sounds. Darüber hinaus bietet die Karte nur ein General-MIDI- und ein Schlagzeug-Set; eine Sound-Programmierung ist nicht vorgesehen. Interessanterweise läßt sich die Lautstärke des Schlagzeugs getrennt vom restlichen General-MIDI-Sound einstellen. Wer will, bekommt dadurch einen extrascharfen Drumsound von der Marke »Membranriß« zustande. Die Lautstärke eines aufgesteckten Wavetable-Boards regelt der AUX1-Weg des internen Mischer-Chips unabhängig von den anderen Sound-Quellen.

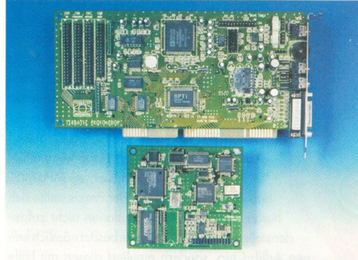


Bei der mitgelieferten Mixer-Software läßt sich unter Windows die Lautstärke des Schlagzeugs separat hochregeln

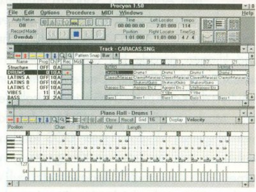


Miros neueste Soundkarte, die »miroSOUND PCM 12«, bietet nun ein echtes MPU-Interface, das auch mit General-MIDI-Soundteil verbunden ist

Maestro 16 – der Klangmeister



Klasse Klänge, voll kompatibel und rauschfrei: Die »Maestro 16 SE« von Terratec.



Die Procyon-Software, die Terratec zum Maestro-Board mitliefert, ist für Hobby-Musiker ein Hit

Terratec hat die kleinste Version der »Maestro«-Kartenreihe in einigen Details verbessert. Nach wie vor ist die General-MIDI-Klangerzeugung nicht auf dem Board integriert, sondern sitzt als Aufsteck-Board auf dem Wave-Port der Karte. Dieses »Wave System« gibt es auch separat zu kaufen. Die Karte besitzt jetzt außerdem vier CD-ROM-Anschlüsse (IDE-ATAPI, Panasonic/Matsushita/Creative Labs, Sony und Mitsumi), so daß fast alle Laufwerke mit der Karte zusammenarbeiten. Konfiguriert wird die Karte bis auf einige wenige Jumper per Software.

Die Software-Installation geschieht komplett unter DOS. Dabei landet ein Programm SNDINIT.EXE in der AUTOEXEC.BAT, welches die Karte beim Start des PCs auf die gewählten I/O-, IRQ- und DMA-Einstellungen konfiguriert. Wie bei den anderen hier vorgestellten Karten muß dieses Programm seine Arbeit erledigen, sonst rührt sich die Karte nicht. Auch dieses Programm bleibt nicht resident im Speicher.

Die Karte ist unter DOS kompatibel zum Sound Blaster Pro, bietet also einen OPL-3-Chip und verarbeitet Samples bis zu einer Frequenz von 44,1 kHz, mit 8 Bit und in Stereo. Darüberhinaus ist sie auch kompatibel zum Windows-Sound-System, das mit bis zu 48 kHz, in Stereo und mit 16 Bit läuft. Auch das MPU-Interface arbeitet brav wie es soll. MIDI-Daten leitet die Karte immer gleichzeitig an das aufgesteckte Wavetable-Board und an den externen MIDI-Anschluß.

Die Klänge des Wave System erinnern frappierend an die der Roland-Soundkarten (SCC-1, SCD-10, SCD-15), wobei sie an deren Klangqualitäten jedoch nicht herankommt. Alles in allem sind die Klänge sehr gut und auch Hobby-Musiker werden sich daran erfreuen. Für diese stellt die Karte insgesamt 193

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

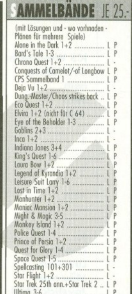
Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung









DIE RATGEBER

Mit diesem Inserat stellt sich unsere neue Abteilung vor, die Sie in Zukunft mit den aktuellen Spielen für IBM-PC CD-ROM versorgen möchte. Traditionsgemäß bieten wir Ihnen dazu natürlich auch weiterhin Lösungsbücher zu den beliebtesten und kniffligsten Rollenspielen und Adventures.

Frischer Wind in unseren Segeln soll Ihnen Freude bereiten. Deshalb nun die **Preissenkungen**:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.- für Lösung + Pläne;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie selbst;
- **deutsche Anleitungen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher **25.-** je Band;
- **vergleichen Sie die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!**
  Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen.
  Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band erhalten.

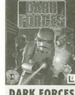
Bitte beachten Sie unsere neuen Rufnummern und Bestellzeiten!

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN





bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte .... DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme .... DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)





DARK FORCES PC CD-ROM dV 99.95

LOST EDEN PC CD-ROM dV 84.95



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN PC CD-ROM dA 69.95

DIE WEITEREN PLÄTZE		CD-ROM
4.	VOLLGAS dA	69.95
5.	STAR TREK NG FINAL UNITY dV	99.95
6.	REBEL ASSAULT dV	49.95
7.	PSYCHO PINBALL dA	79.95
8.	SIM TOWER dA	74.95
9.	FLIGHT UNLIMITED dV	89.95
10.	CHAOS CONTROL dA	69.95

TELEFONVERKAUF MO.-FR. 14⁰⁰-18³⁰ UHR **TELEFON (0221) 97 010 97**

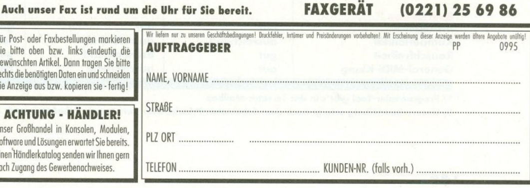
Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.

Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. **FAXGERÄT (0221) 25 69 86**

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopieren sie - fertig!

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Einen Händlerkatalog senden wir Ihnen gern nach Zugang des Gewerbenachweises.



Instrumente und 120 Schlagzeug-Sounds zur Verfügung. Programmieren läßt sich die Karte zunächst nicht. Terratec stellt in der Mailbox aber ein entsprechendes Programm bereit.
Außerdem ist die Maestro so gut wie rauschfrei. Mit aktiviertem und voll aufgedrehtem Verstärker konnten wir ein gerade eben noch hörbares Zirpen wahrnehmen. Hätte die Karte in dem Moment einen Ton von sich gegeben, wäre uns wohl das Trommelfell geplatzt. Mit abgeschaltetem Verstärker gibt sie dagegen gar kein Rauschen mehr von sich. Für Technik-Fans: Terratec gibt einen Signal/Rauschabstand von 90 dB an; das ist geringfügig schlechter als eine CD. Für Musiker ist außerdem die beigelegte »Procyon«-Sequenzer-Software interessant.

Fazit: Testsieger Terratec

Von den hier getesteten Kombinationskarten schneidet die »Maestro 16 SE« am besten ab. Sie bietet gute und klare General-MIDI-Sounds, rauscht nicht und arbeitet unter der Adlib-, Sound-Blaster- und MPU-Emulation einwandfrei. Danach folgt die »miroSOUND PCM 12«, die ebenfalls keine Zicken unter den verschiedenen Emulationen bereitet. Allerdings sind die General-MIDI-Sounds der Karte eher durchschnittlich.
Auf dem dritten Platz landet die Ensoniq-Karte. Sie ist klanglich zwar besser als die Miro-Soundkarte, hat aber bei der Adlib-Emulation Schwierigkeiten. Abgeschlagen auf dem 4. Platz liegt die »Pro Audio Wavetabel«, die mit Abstand die schlechtesten Klänge bietet, und deren MPU-Interface keine Hardware-Verbindung zum General-MIDI-Synthesizer hat.
(hf)

TEST-ERGEBNISSE

Name	Soundscape	Pro Audio Wavetable	miroSOUND PCM 12	Maestro 16 SE
Hersteller	Ensoniq	Media Vision GmbH	Miro AG	Terratec GmbH
Vertrieb	Soundware GmbH	–	–	–
Mailbox	in Vorbereitung	089 / 61381 394	0531 / 2113112	02157 / 817924
ca.-Preis	300 Mark	250 Mark	300 Mark	300 Mark
Eigenschaften				
Sound-Chip	68000er	MV Jazz16	Opti 82C929A	Opti 82C929A
Wandler	Analog 1848	Media Vision	Crystal 4231	Analog 1845
Adlib	emuliert (OPL-2)	ja (OPL-3)	ja (OPL-4)	ja (OPL-3)
Sound Blaster	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster Pro	nein	ja	ja	ja
Samples unter Windows	44,1 kHz 16 Bit Stereo	48 kHz 16 Bit Stereo	48 kHz 16 Bit Stereo	48 kHz 16 Bit Stereo
MPU-401	ja	ja	ja	ja
am internen Synth	ja	per Treiber	ja	ja
Verstärker	nein	ja	nein	ja
abschaltbar	–	nein	–	ja
General MIDI				
Chipsatz	Ensoniq	ICS WaveFront	Yamaha OPL-4	Dream
Kapazität	2 MByte	512 KByte	2 MByte	2 MByte
GM-Synthi programmierbar	nein	nein	nein	nein [1]
GS-Unterstützung	nein	nein	nein	nein
Hall und Chorus	nein	nein	nein	nein
GM Sound-Sets				
Instrumente	1	1	1	5
Schlagzeug	1	1	1	7
Effekt-Sounds	1	1	1	10
MT-32				
Sound-Set	ja	nein	nein	ja
programmierbar	nein	—	—	nein
Anschlüsse				
Wave-Port	nein	ja	ja	ja
Externe Anschlüsse	Line In (CD) Line Out Mikrofon Joystick/MIDI	Line In Line Out Mikrofon Joystick/MIDI	Line In Line Out Mikrofon Joystick/MIDI Erweiterungs-Box	Line In Line Out Mikrofon Joystick/MIDI
CD-ROM				
Matsu./Pana./Crea.	ja	nein	ja	ja
Sony	ja	nein	ja	ja
Mitsumi	ja	nein	ja	ja
IDE	nein	ja	ja	ja
Beurteilung [2]				
Installation	gut	gut	gut	gut
Kompatibilität	ausreichend	ausreichend	sehr gut	sehr gut
Rauschfreiheit	gut	befriedigend	gut	sehr gut
General-MIDI-Klang	gut	ausreichend	befriedigend	sehr gut
Gesamturteil	befriedigend	ausreichend	gut	sehr gut

1) Programmier-Tool gibt's in der Terratec-Mailbox
2) Unsere Beurteilung erfolgt nach dem Schulnoten-Prinzip: sehr gut: 1, gut: 2, befriedigend: 3, ausreichend: 4, mangelhaft: 5, ungenügend: 6.

THE RED BALLOON PRESENTS:

Berlin Connection

Ab Oktober auf Ihrem Bildschirm

Sei schlauer als die Mauer.

BERLIN connection

THE RED BALLOON

CD-ROM



Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

Screen Design EKU WAND Storyboard PETER FRIEDRICH STEPHAN

Programming MacCONSULT Graphics EKU WAND Sounds NUCLEUS Idea DIETRICH MEUTSCH

Editing & Rights CHRISTINA KRUK Executive Producer HEIKE DIEDERICHS

Executive Director EKU WAND

Test: Iomega Zip Drive 100

FÜR EINE HANDVOLL MEGABYTE

Das Zip-Drive gehört zu den wenigen PC-Geräten, die nicht durch beiges Einheitsdesign langweilen, sondern mit Farbe und Form spielen und dabei trotzdem funktional bleiben.

Was paßt in einen kleinen Briefumschlag, enthält aber den Text von bis zu 50.000 DIN-A4-Seiten? Eine Zip-Disk von Iomega, die im praktischen 3,5-Zoll-Format satte 100 MByte speichern kann.

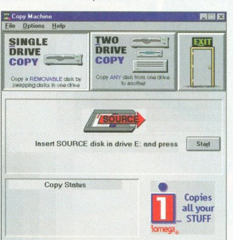
Auf den ersten Blick könnte man sie glatt mit einer 3,5-Zoll-Diskette verwechseln. Die »Zip Disk« ist nur wenige Millimeter größer, etwas breiter und etwas schwerer. Doch der wahre Unterschied liegt im Inneren: Auf eine Zip-Disk passen statt der üblichen 1,4 MByte sage und schreibe 100 MByte. Damit schluckt eine Zip-Disk etwa soviel wie 70 handelsüblichen 3,5-Zoll-Disketten. Doch ohne entsprechendes Laufwerk ist die neue Mega-Diskette nutzlos. Zip-Erfinder Iomega hat deswegen auch das »Zip Drive 100« auf den Markt gebracht.

Ran an den Drucker-Port

Das »Zip 100« wird in zwei verschiedenen Varianten ausgeliefert. Für die SCSI-Version benötigen Sie einen SCSI-Adapter (wird nicht mitgeliefert) und das richtige Kabel, da der entsprechende Stecker am PC je nach Adapter unterschiedlich aussehen kann. Einfacher ist es da mit der »Parallel-Port«-Version. Sie wird an den bei allen PCs gleich aussehenden Drucker-Anschluß gesteckt; wenn Sie einen Drucker haben, kommt dessen Kabel in eine zweite Buchse am Zip-Laufwerk. Da die Parallel-Variante wesentlich einfacher anzuschließen und zudem rund 100 Mark preiswerter als die SCSI-Version ist, haben wir nur diese getestet.

Beim Auspacken des Zip-Drives fängt der Spaß schon an: Es sieht einfach cool aus. Das tiefe Blau des Gehäuses, welches auf den PC-typischen Quaderbau verzichtet, läßt das Laufwerk gleich viel eleganter wirken. Die Gehäuseform hat sogar versteckte Qualitäten. Das Zip-Drive kann sowohl senkrecht wie waagrecht betrieben werden. Was in der einen Variante wie ein Zierobjekt aussieht, entpuppt sich nach der 90-Grad-Drehung als Gummifuß für rutschsicheren Stand. Das Laufwerk selbst ist mit unter 400 Gramm Gewicht angenehm leicht. Zum Betrieb benötigen Sie aber auch ein externes, ziemlich massives Netzteil. Das Zip-Gesamtgewicht überschreitet damit die Kilogramm-Grenze; Batterie-Betrieb ist nicht vorgesehen.

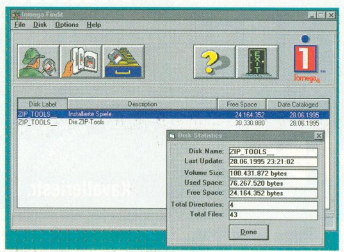
Mit den »Zip Tools« können Sie die Zip-Disks nicht nur schreibschützen, sondern auch mit einem Paßwort versiegeln



Das Programm »Copy Machine« kopiert komplette Zip-Disks mit möglichst wenig Disketten-Wechseln

Praktische Treibersoftware

Wie oft haben Sie schon auf einer Packung was von »einfacher Installation« gelesen? Zip Drive kommt diesem Traum schon sehr nahe. Theoretisch stecken Sie das Laufwerk an den Druckerport, starten auf der beiliegenden Diskette das Programm »GUEST.EXE« und können mit dem Lesen und Schreiben von Daten loslegen. Damit bewährt sich das Zip Drive optimal, wenn Sie »mal eben« 100 MByte zu einem anderen Computer mitnehmen müssen. Das Guest-Programm ist mit knapp 50 KByte zudem recht klein. In der Praxis können sich allerdings zwei Probleme ergeben: Der Parallelport Ihres PCs ist ein absoluter Exot und nicht benutzbar (kommt bei einigen Laptops vor) oder Sie haben schon alle Laufwerksbuchstaben benutzt. Im zweiten Fall schlägt GUEST.EXE automatisch vor, was Sie an der CONFIG.SYS ändern sollten, um einen weiteren Buchstaben zu erhalten (beispielweise F: wenn A: bis E: bei Ihnen schon belegt sind). Eine Installation in CONFIG.SYS oder AUTO-



Damit Sie auch bei einem Stapel von 100 MByte-Disks noch durchblicken, liegt dem Laufwerk sogar ein Disketten-Verwaltungsprogramm bei

EXEC.BAT ist eigentlich nicht notwendig. Praktischerweise binden Sie allenfalls GUEST.EXE in die Autoexec-Datei ein, damit Sie diesen Treiber nicht immer von Hand laden müssen.

Nur mit der Treibersoftware ist es aber nicht getan. Dem Zip Drive liegt eine 100 MByte-Diskette bei, auf der sich wichtige Utilities befinden. Die Zip Tools sind für Windows gedacht und erlauben unter anderem das komfortable Kopieren von Zip-Disks mit möglichst wenig Diskettenwechseln. Außerdem lassen sich die Disks per Software gegen das Beschreiben und sogar gegen das Lesen schützen – erst wenn der Benutzer ein Paßwort eingegeben hat, kommt er an die Daten heran. Eine Sparversion der Tools ist auch unter DOS zu haben, die Windows Software ist aber wesentlich komfortabler.

Die preiswerte Parallelport-Version hat allerdings einen großen Haken: Die Geschwindigkeit ist nicht gerade berauschend. So ist es beispielsweise unmöglich, eine »Video for Windows«-Sequenz fließend abzuspielen. Mit einem normalen Parallelport liefert das Laufwerk gerade mal 100 Kilobyte in der Sekunde, das sind nur zwei Drittel der Geschwindigkeit eines Singlespeed-CD-ROM-Laufwerks. Mit einem speziellen Parallelport (ECP/EPP-kompatibel) erreichen Sie etwa die Doublespeed-Geschwindigkeit von 300 KByte in der Sekunde; allerdings kostet das Lesen in dieser Geschwindigkeit die komplette Rechnerleistung Ihres PCs. Damit bleibt ihm keine Zeit, einen Videoclip zu entpacken und darzustellen – auch in dieser Variante ist das Video deshalb ungenießbar. Den schnellen ECP/EPP-Port findet man auf den meisten Pentium-Rechnern und neueren DX2/DX4-Computern sowie auf diversen E-IDE-Adaptern mit Druckeranschluß.

Die SCSI-Version des ZIP-Drives soll allerdings wesentlich schneller sein; bei den technischen Daten gibt der Hersteller Transfer-Leistungen bis zu 1 MByte in der Sekunde an. Wenn Sie schon einen SCSI-Adapter haben, macht die Anschaffung der teureren Version also Sinn.

Nur bedingt Spiele-tauglich

Wegen der geringen Geschwindigkeit lohnt sich das Kopieren kleinerer CD-ROM-Spiele auf Zip Disks nicht. Zwar würden die 100 MByte für den einen oder anderen Titel reichen, aber spätestens wenn grafisch aufwendige Sequenzen von der Zip-Disk abgespielt werden sollen, wird die Parallel-Port-Version gewaltig in die Knie gehen.

Ein Spiel, das wenig nachlädt oder dies nur zu bestimmten definierten Pausen tut, läßt sich hingegen gut von einer Zip-Disk spielen. Programme wie »Descent«, die nur einen Level laden und dann das Laufwerk bis zum Beginn des nächsten Laufwerks in Ruhe lassen, sind weiterhin spielbar. Hier läßt sich mit ein paar Zip-Disks eine deutliche Entlastung der Festplatte schaffen: Mit 15 MByte Plattenbelastung pro Spiel hat man sogar schnell die erste Zip-Disk gefüllt und braucht geschwind Nachschub. Eine leere 100 MByte-Scheibe wird im Geschäft zwischen 30 und 40 Mark kosten; bei großem Erfolg des Zip-Konzepts ist natürlich mit einem Preisverfall zu rechnen. Schließlich hat ja vor einigen Jahren ein Zehnerpack 3,5-Zoll-Disketten gut und gerne 80 Mark gekostet.

Richtig sinnvoll ist das Zip Drive in zwei anderen Bereichen. Zum einen ist es ein optimales Backup-Medium für Daten, die Ihnen nicht verloren gehen sollen. Bei Backups ist es wesentlich komfortabler als kleine Disketten und wesentlich schneller als preiswerte Streamer; zudem müssen Sie keine Backup-Software benutzen, sondern können durchaus mit dem COPY-Befehl ihre Daten auf eine Zip-Disk sichern.

Wenn Sie mit anderen Leuten Daten tauschen wollen, ist das Zip-Drive mehr als nützlich. Statt 70 Disks verschicken Sie nur eine, die dazu noch wesentlich stabiler ist und auch härteste Post-Transporte klaglos überstehen sollte. Hat der Empfänger der Daten kein Zip-Laufwerk, kommen Sie einfach mit Ihrem Drive vorbei und installieren mittels des intelligenten Treibers das Laufwerk, ohne an den Autoexec-Dateien rumpfuschen zu müssen. Nach einem Reset ist der PC wieder ganz der alte.

In der Evolution von der Diskette zur Festplatte liegt das Zip-Drive in einer bisher unbesetzten Mittelposition: preiswert, schneller und größer als eine Disk, jedoch langsamer und kleiner als eine Festplatte. Aber daß Iomega in letzter Sekunde den Namen des Laufwerks vom schlichten »Zip Drive« in »Zip Drive 100« änderte, läßt darauf schließen, daß an neuen Versionen mit mehr als 100 MByte Speicherkapazität schon gearbeitet wird. Im Herbst soll jedenfalls erstmal eine interne Variante des Laufwerks folgen, die Sie nicht neben den PC stellen, sondern in einen freien Slot bauen. Der Vorteil des tragbaren Laufwerks, mit dem Sie komfortabel Daten von A nach B übertragen, wäre damit natürlich weg. **(bs)**

ZIP DRIVE 100 (Parallelport-Version)

Hersteller:	**Iomega**
Preis:	**ca. 400 Mark**
Geschwindigkeit:	**je nach PC zwischen 100 und 300 KByte/Sekunde**
Mitgeliefert:	**Treibersoftware für Windows und DOS, eine 100 MByte Zip-Disk, Netzteil, Kabel**
Disketten:	**Lieferbar mit 20 MByte (ca. 30 Mark) und 100 MByte Kapazität (ca. 40 Mark)**
Besonderheiten:	**Auch als schnellere SCSI-Version lieferbar. Für Parallelport-Betrieb ist ein ECP/EPP-Port sehr empfehlenswert.**

SOFTSALE SHOPS



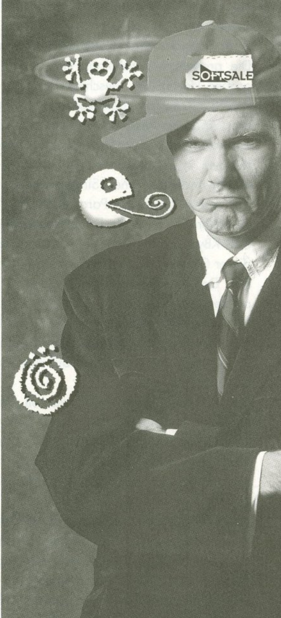


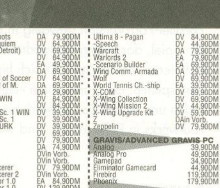
CD-ROM

Titel		Preis
7 th Guest	DA	24,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	89,90DM*
1830	EA	in Vorb.
1942-Pacific Air War	DA	69,90DM
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Absolute Zero	DV	89,90DM*
Aces Collection	DA	69,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-SVGA	DV	in Vorb.
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	69,90DM*
Aegis-Guardian of F.	DV	94,90DM
Air Superiority	DA	in Vorb.
Agile Warrior	DA	in Vorb.
Albion	DV	in Vorb.
Alien Alliance	DA	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	DA	79,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Around Hollywood	DV	44,90DM
Al-Quadim	DV	74,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
Amerika 1861-1865	DV	84,90DM
Apache Longbow	DA	in Vorb.
Arcade Pool+Overdrive	DA	39,90DM*
Archon Ultra	DV	74,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
Around Hollywood	DV	44,90DM
Asterix	DV	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Atlas	DV	in Vorb.
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	44,90DM
Battle Race	DA	69,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	24,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	69,90DM*
Bioforge	DV	89,90DM
Bioforge-Mousepad		9,90DM
Bloodwings	EA	84,90DM*
Bob Dylan Highway 61	EA	84,90DM
Bundesl. M. 3 Supporter	DV	49,90DM
Buried in Time	DV	in Vorb.
Burning Steel Compilation	DV	64,90DM
-mit Gravis Gamepad		
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Burning Steel 3	DA	84,90DM
Bureau 13	DV	84,90DM
Buzz Aldrin	DA	24,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DA	79,90DM
Chartbreaker	DV	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	EA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
CivNet	DA	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche Compilation	DV	74,90DM
- mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Combat Air Patrol	DA	64,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Command & Conquer	DV	89,90DM*
Command & Conquer II	DV	89,90DM*
Conspiracy	DA	24,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM
Crusader	DV	in Vorb.
Cyberia	DV	89,90DM
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Cyber Judas	DV	in Vorb.
Cyberwar	DV	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Daedalus Encounter	DV	89,90DM
Damnesia	DA	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DA	74,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	94,90DM
-Bavaria Light	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
David Bowie-Jump	DA	34,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	99,90DM
Death Gate	DV	in Vorb.
Death Gate	EA	in Vorb.
Der Clou	DV	3,90DM
Der Patrizier	DV	44,90DM
Der Reeder	DV	79,90DM
Descent	DA	79,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM
-mit Gamepad	DV	84,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	84,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	64,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dragonsphere	DA	39,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
EA Sports Rugby	EA	79,90DM
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission CD	DV	49,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM
Empire Deluxe	DV	74,90DM
Erben der Erde	DV	84,90DM
Eye of the Beholder Triol.	DV	94,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM
Fast Attack	??	in Vorb.
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
FIFA Soccer `96	DV	in Vorb.
Flamingo Tours	DV	69,90DM
Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
Flight Commander 2	DV	in Vorb.
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM
Flight Unlimited	DV	89,90DM
Flugsimulator Las Vegas	DA	64,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DV	in Vorb.
Freddy Pharkas	DA	44,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontlines	DV	69,90DM
Full Throttle	DV	84,90DM*
Full Throttle	DA	69,90DM
Future Dimension	DV	64,90DM
FX Fighter	DA	69,90DM
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Great Naval Battles III	DA	79,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hammer of the Gods	DV	79,90DM
Hand of Fate	DV	39,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Heart of Darkness	DV	in Vorb.
Hell	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Hi-Octane	DV	84,90DM
High Seas Trader	DV	69,90DM
History Line	DV	49,90DM
Hollywood Pictures	DV	79,90DM
Hoops	DA	in Vorb.
Inca	DV	29,90DM
Inca Collection	DV	69,90DM
Indy Car Racing	DA	24,90DM
-Enhanced	DV	in Vorb.
Inferno	DV	89,90DM
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Assault	DV	79,90DM
Iron Cross	EA	79,90DM*
Jagged Alliance	DA	74,90DM
Jagged Alliance	DV	89,90DM*
Journeyman Project	DA	39,90DM
Joy of Sex	DA	74,90DM*
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
Jutland	DV	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DV	59,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingdom-the Far reaches	DA	89,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick´n´Play	DV	84,90DM
Lands of Lore	DV	39,90DM
Lands of Lore 2	DV	in Vorb.
Larry 6	DV	79,90DM
Larry Collection	DA	84,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia 2	DV	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legends	??	in Vorb.
Legions	DA	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry Coll.	DA	84,90DM
Lemmings Windows	DA	49,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	64,90DM
-Devils Island	EA	44,90DM
-Prairie Dunes	EA	44,90DM
Litil Divil	EA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DV	79,90DM
Lost in Town	DV	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84,90DM
Lucas Arts Top Adv.	DV	79,90DM
Machiavelli-The Prince	DV	89,90DM*
Mad News	DV	69,90DM*
Magic Carpet Plus (mit Hidden Worlds)	DV	84,90DM
Magic of Endoria	DV	54,90DM
Maniac Mansion 2	DV	99,90DM
Marco Polo	DA	74,90DM*
Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Master of Magic	DV	89,90DM
Master of Orion	DA	39,90DM
Mega Race	EA	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Monopoly	DA	in Vorb.
Monthy Pythons CwoT	EA	79,90DM
Myst	DV	69,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
-WIN 95	DV	in Vorb.
-Track Pack	DA	44,90DM
-Plus	DA	99,90DM*
Navy Strike	DV	89,90DM*
NBA Jam Tournament	DA	89,90DM*
NBA Live	DA	89,90DM
NCAA Basketball 2	DA	in Vorb.
Need for Speed	DA	in Vorb.
Networks	DV	84,90DM
NHL Hockey ´95	DA	79,90DM
NHL Hockey ´96	DV	in Vorb.
Noctropolis	DV	89,90DM
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Orion Conspiracy	DV	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Panzer General	DA	74,90DM
Perfect General 2	DA	79,90DM*
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	89,90DM*
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Picture Perfect Golf	DV	in Vorb.
Pinball Dreams Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM
Police Quest Collection	DA	in Vorb.
Populous 2/Powermonger	DA	34,90DM
Powerflight	DA	69,90DM
Power Up !	DA	69,90DM
Primal Rage	??	in Vorb.
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Prisoner of Ice	DV	84,90DM
Privateer	DA	34,90DM
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
Prototype	DV	79,90DM
Psychic Detective	??	in Vorb.
Psycho Pinball	DA	74,90DM
Rantrainer	DV	94,90DM
Ravenloft II	DA	79,90DM
Rebel Assault	DV	84,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Rebel Assault 2	??	in Vorb.
Red Ghost	DV	in Vorb.
Renegade	DA	79,90DM
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Ring der Nibelungen	DA	74,90DM*
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Rivers of Dawn	DA	in Vorb.
Robinsons Requiem	DV	79,90DM
Saga of Aces	DA	69,90DM
Sam & Max	DV	99,90DM
Scavenger	DA	in Vorb.
Screamer	DA	in Vorb.
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Sensible Golf	DA	in Vorb.
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	34,90DM
She Queen	DA	in Vorb.
Silent Hunter	DA	in Vorb.
Sim City	DV	24,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim City 2000 Coll.	DV	99,90DM*
Sim Isle	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	49,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	84,90DM*
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Sim Town	EA	in Vorb.
Skins Golf at Bighorn	DA	89,90DM*
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM
Slipstream 5000	DV	69,90DM
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	84,90DM*
SSN 21 Seawolf	DV	34,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM
Stardust	DA	49,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	99,90DM
Star Trek Interactive	EA	79,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Final Unity	DV	99,90DM
Star Trek Final Unity	EA	89,90DM
Stonekeep	DA	in Vorb.
Strike Commander	DA	34,90DM
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Subwar 2050	DV	39,90DM
Super Karts	DA	89,90DM
Superstreetfighter 2 T.	DV	69,90DM
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	34,90DM
System Shock	DV	84,90DM
Take your best Shot	EA	69,90DM
Tank Commander	DV	89,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Temptation	DV	89,90DM
TFX	DA	89,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Thunderscape	DA	in Vorb.
Tilt	DA	in Vorb.
Toonstruck	DA	in Vorb.
Top Gun	DA	in Vorb.
Tornado	DA	39,90DM
Total Distortion	??	in Vorb.
Tower Assault	DA	64,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tri-Tryst	DA	in Vorb.
Tri-Tryst WIN ´95	DA	in Vorb.
Tuneland	DV	69,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO+Master of Orion	DV	69,90DM
Under a killing Moon	DV	69,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM
-Marine Fighters	DV	44,90DM*
-Plus	DV	94,90DM*
USS Ticonderoga	EA	79,90DM*
Vital Light	DA	in Vorb.
Virtual Pool	DV	89,90DM
Vollgas	DV	84,90DM*
Vollgas	DA	69,90DM
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2 Deluxe	EA	94,90DM*
Warplanes 2	EA	104,90DM*
Warriors	DA	79,90DM
War unlimited	DV	84,90DM*
Wayne Gretzky´s NHLPA	??	in Vorb.
Werewolf vs. Comanche	??	in Vorb.
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
-Windowsversion	DA	69,90DM*
Wing Commander II	DA	34,90DM
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	39,90DM
Wolf	DV	74,90DM
Woodruff	DV	79,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DA	69,90DM
X-Wing Collection	DV	79,90DM*
Z	DA	in Vorb.
Zeppelin	DV	69,90DM
Zombie Dinos	EA	79,90DM*
Zone Raiders	DA	in Vorb.

IBM-PC

Titel		Preis
1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2	DV	39,90DM
Al-Quadim	DV	79,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Atlas	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	79,90DM
Blackhawk	DV	69,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	79,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	84,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Civilization Multi-Player	??	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche+Data 1 & 2	DV	64,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	79,90DM
-Bavaria Light	DV	in Vorb.
Das Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	39,90DM
-Die Profidiskette	DV	39,90DM
Der Meister	DV	64,90DM
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Discworld	DV	79,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elite 3	DV	79,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	69,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
F-19 Stealth Fighter	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight Commander 2	DV	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	in Vorb.
Flugsimulator 5.1	EA	74,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DV	in Vorb.
Fritz 3	DV	129,90DM
-Light	DV	in Vorb.
Frontlines	DV	69,90DM
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
High Seas Traders	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	74,90DM
Hollywood Pictures	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	79,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	74,90DM
Kasparovs Gambit	DA	79,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Klik´n´Play	DV	84,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Legions	DA	64,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	74,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Devils Island SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Links Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Master of Orion	DA	39,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
-Track Pack	DA	39,90DM*
Navy Strike	DA	89,90DM*
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Networks	DV	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Mania	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Stone Racers	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	39,90DM
Superfrog	DA	39,90DM
Superkarts	DA	84,90DM
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-mit Gravis Analog Pro		
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM





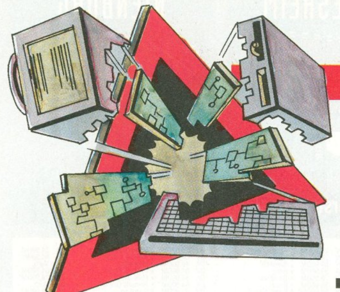
Titel		Preis
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sam & Max	EA	49,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	29,90DM
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Sc. 1 WIN	DV	39,90DM*
Sim City 2000 Sc. 1	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Stardust	DA	49,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screen Saver	DV	59,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
Wolf	DV	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Z	DA	in Vorb.
Zeppelin	DV	79,90DM

GRAVIS/ADVANCED GRAVIS PC

Artikel	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	44,90DM
Firebird	119,90DM
Phoenix	179,90DM

CH PRODUCTS

Artikel	Preis
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM



Keine Panik!

LÖSCH LANGSAM – JETZT ERST RECHT

Eine Festplatte hat was von einem Blumenbeet: Einmal angelegt hat der Besitzer viel Spaß daran. Doch wehe, er kümmert sich nicht weiter darum. Unkraut und Daten fangen an, sich unkontrolliert auszubreiten. PC Player zeigt, wie Sie ohne zu schwitzen Ihre Festplatte »jäten«.

Wenn doch immer alles so einfach wäre: Eigentlich reicht es, wenn Sie nicht mehr benötigte Spiele und Dateien regelmäßig von Ihrer Festplatte löschen. Das schafft Platz für neue Spiele. Viele Programmierer lieben es allerdings, bei der Installation eines Spiels einen ausgedehnten Dateiverhau anzulegen. Obendrein macht das jedes Spiel auch noch anders. Schnell ist die Festplatte voll mit SETUP-, INSTALL-, EXE- und BAT-Dateien. Niemand weiß dann noch, was wozu gehört und welche Daten gefahrlos ihren Weg ins Bit-Nirwana antreten dürfen. Die für eine halbe Stunde angesetzte »Mal-eben-schnell«-Aufräumarbeit dehnt sich dann gerne auf den ganzen Nachmittag aus.

Das Übel und die Wurzel

```
C:\>dir

 Datenträger in Laufwerk C hat keine Datenträgerbezeichnung
 Datenträgernummer: 1D1D-19FE
 Verzeichnis von C:\

COMMAND  COM        57.377 31.05.94    6:22
AUTOEXEC BAT         1.365 27.06.95    9:05
SIMC2000     <DIR>         27.06.95   18:35
DESCENT      <DIR>         27.06.95   19:10
CONFIG   SYS           739 27.06.95   20:30
MOUSE    COM        56.408 02.03.92    3:10
MOUSE    INI         1.425 27.06.95   20:38
WINDOWS      <DIR>         29.06.95   17:48
SIERRA       <DIR>         29.06.95   18:37
MSDOS        <DIR>         29.06.95   18:58
      10 Datei(en)        117.314 Byte
                       26.394.624 Byte frei
```

Kleines Beispiel für einen Verzeichnis-Verhau

```
C:\>dir

 Datenträger in Laufwerk C hat keine Datenträgerbezeichnung
 Datenträgernummer: 1D1D-19FE
 Verzeichnis von C:\

DOS          <DIR>         05.01.95   14:36
SPIELE       <DIR>         27.06.95   12:15
WINDOWS      <DIR>         29.06.95   17:48
AUTOEXEC BAT         1.365 27.06.95    9:05
COMMAND  COM        57.377 31.05.94    6:22
CONFIG   SYS           739 27.06.95   20:30
      10 Datei(en)         59.481 Byte
                       26.394.624 Byte frei
```

Und hier das übersichtliche Beispiel: Die Spiele sind im Spiele-Verzeichnis verschwunden und im obersten Verzeichnis gibt es nur noch die wichtigen Dateien.

Das beste ist, Sie lassen gar kein Chaos aufkommen. Alle Spiele sollten in ein gemeinsames Verzeichnis wandern, welches Sie sinnvollerweise »SPIELE« nennen. Erst hier darf sich die Software bei der Installation austoben. Die verschiedenen Dateien sind dadurch schon mal gebündelt und die Gefahr, beim Aufräumen eine wichtige Datei im obersten Verzeichnis der Festplatte zu löschen, verringert sich.

Als erste Amtshandlung erzeugen Sie also ein Verzeichnis SPIELE. Sie können diesem natürlich auch einen anderen klingenden Namen wie »GAMES«, »PRIVAT« oder »MEINS« geben. Die Hauptsache dabei ist, daß Sie sich bei der nächsten Spiele-Installation noch an den Namen erinnern. Geben Sie nun folgende beiden Zeilen auf der Kommando-Oberfläche von MS-DOS ein:

```
CD \
MD SPIELE
```

Dadurch haben Sie im obersten Verzeichnis der Festplatte das Verzeichnis SPIELE erzeugt. Ab jetzt zwingen Sie alle neuen Spiele hierhin. Die meisten Installationsprogramme kopieren zum Glück nicht einfach drauflos, sondern lassen Ihnen bei der Wahl des Installations-Pfades eine Wahl. Descent gibt bei der Installation zum Beispiel den Pfad `C:\DESCENT` vor. Drücken Sie hier Sie also nicht sofort auf die <RETURN>-Taste, sondern ändern Sie die Zeile erst in `C:\SPIELE\DESCENT`. Dadurch erzeugt das Installationsprogramm in SPIELE das Verzeichnis DESCENT, und kopiert dorthin alle nötigen Dateien. Einen kleinen Haken hat die Sache allerdings. Ab jetzt müssen Sie sich daran gewöhnen, vorher in \SPIELE\DESCENT und nicht nur in \DESCENT zu wechseln, was Ihnen etwas mehr Tipparbeit abverlangt. Wenn Sie in der Programmierung von Batch-Dateien fit sind, lassen Sie diese Arbeit ein Batch-Programm erledigen.

Was tun Sie aber, wenn das Installationsprogramm genau diese Wahl des Installations-Pfades nicht zuläßt und dreisterweise eben doch ohne zu fragen loslegt? Kein Problem: Lassen Sie das Programm erst einmal gewähren. Per DIR schauen Sie sich dann an, wie das Verzeichnis des neuen Spiels heißt. Nehmen wir an, Sie haben eine Billard-Simulation erworben und diese hat sich in POOL breitgemacht. Legen Sie jetzt per Hand in SPIELE das Verzeichnis POOL an:

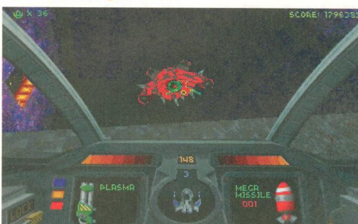
```
MD \SPIELE\POOL
```

Wichtig ist dabei, daß Sie den Querstrich »\« vor SPIELE nicht vergessen. Anschließend kopieren Sie alle Dateien von \POOL in \SPIELE\POOL. Das können Sie umständlich per Hand machen oder eleganter mit dem Befehl XCOPY:

```
XCOPY \POOL \SPIELE\POOL /S /E
```

Wichtig sind vor allem die beiden Anhängsel »/S /E« am Ende des Befehls. Mit diesen kopiert XCOPY auch Unterverzeichnisse und deren Dateien. Starten Sie danach probehalber das Spiel in \SPIELE\POOL. Wenn es läuft, können Sie alle Dateien im Original-POOL-Verzeichnis löschen. Läuft es dagegen nicht, dann haben Sie einen der seltenen Kandidaten erwischt, der darauf besteht in seinem Original-Verzeichnis zu verbleiben. Oceans Denksport-Oldie »Push Over« ist zum Beispiel solch ein Querulant. In dem Fall müssen Sie in den sauren Apfel beißen und die eben kopierten Spieledaten wieder löschen. Falls Sie die MS-DOS-Version 6.22 besitzen, können Sie das mit dem Befehl »DELTREE« erledigen. Mit `DELTREE \SPIELE\POOL` löschen Sie den Inhalt von POOL mitsamt allen eventuell vorhandenen Unterverzeichnissen. Mit diesem Befehl sollten Sie übrigens behutsam umgehen. Denn falls Sie sich vertippen, radiert er ruckzuck das ganze Spieleverzeichnis oder sogar den Inhalt der gesamten Festplatte aus.

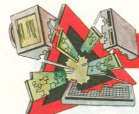
Spielstand gerettet



Auge in Auge mit Endgegner von »Descent«. Schade um die Spielstände, wenn Sie das Programm löschen.

Der letzte Obergegner ist geschafft, der Abspann rollt über den Bildschirm und zufrieden mit Ihrem Erfolg räkeln Sie sich in Ihrem Sessel. Das Spiel ist jetzt eigentlich reif zum Löschen, um so ihrem nächsten Erwerb Platz zu machen. Aber schade ist es eigentlich um die vielen Spielstände, für die Sie so lange gekämpft haben. Es wäre schön, wenn Sie diese retten könnten.

Kein Problem: MS-DOS bietet genau dafür Mechanismen an und zwar mit Hilfe des »ATTRIB«-Befehls. Mit diesem können Sie exakt herausfinden, in welche Dateien das Spiel beim Speichern eines Spielstandes seine Daten schreibt. Alle Dateien auf der Festplatte besitzen nämlich eine Art Flagge, die signalisiert, ob eine Software die Datei veränderte. Mit ATTRIB läßt sich diese Flagge sozusagen senken. Jede Software hißt diese Flagge wieder bei den Dateien, deren Inhalt sie verändert. Also muß ein Spiel die Flagge auch bei den Spielständen und den zugehörigen Dateien nach oben ziehen, wenn Sie einen Spielstand speichern. Setzen Sie also zunächst alle



Flaggen der Spiele-Dateien zurück. Wechseln Sie nach der Installation des Spiels in dessen Verzeichnis und führen Sie den Befehl `ATTRIB -A /S` aus. Starten Sie danach das Spiel und speichern Sie einen Spielstand. Der Befehl `DIR /AA /S` zeigt Ihnen anschließend alle Dateien, die das Spiel veränderte. Genau diese gilt es vor einer Radikal-Löschung zu sichern und nach einer neuen Installation des Spiels wieder zurückzukopieren. Mit dem Befehl

`XCOPY \SPIELE\DESCENT \SPIELE /A`

kopieren Sie zum Beispiel alle veränderten Dateien von Descent in das oberste Spiele-Verzeichnis der Festplatte. Anschließend löschen Sie Descent mit `DELTREE \SPIELE\DESCENT`. Mit dieser Methode können Sie auch verschiedene Spielstände eines Programms archivieren.

```
E:\DESCENT>dir /aa

 Datenträger in Laufwerk E hat keine Datenträgerbezeichnung
 Datenträgernummer: 034B-15D8
 Verzeichnis von E:\DESCENT

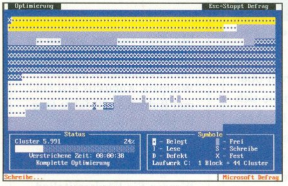
DESCENT  CFG          266 29.06.95   19:48
JOHNNY   PLR          522 29.06.95   19:35
JOHNNY   SG0      193.263 04.06.95   11:00
JOHNNY   SG1      192.207 04.06.95   12:44
JOHNNY   SG2      179.451 04.06.95   12:46
JOHNNY   SG3      179.451 05.06.95   12:11
JOHNNY   SG4      175.649 05.06.95   12:13
JOHNNY   SG5      171.689 05.06.95   17:29
JOHNNY   SG6      164.303 05.06.95   17:30
JOHNNY   SG7      163.247 06.06.95   11:06
JOHNNY   SG8      160.183 06.06.95   11:10
JOHNNY   SG9      160.183 06.06.95   11:34
       12 Datei(en)     1.740.414 Byte
                        7.938.048 Byte frei
```

Mit dem ATTRIB-Befehl und dem DIR-Kommando lassen Sie sich alle Spielstands-Dateien anzeigen

Puzzles auf der Festplatte

Wenn die Videos in einem Spiel anfangen zu ruckeln und die Festplatte bei jedem Ladevorgang ihre hektischen Aktivitäten lautstark zum Besten gibt, dann ist es für Sie Zeit, Ihre Festplatte zu »defragmentieren«. Die verschiedenen Dateien vermischen sich nämlich bei jedem Löschen und Neuinstallieren von Spielen und anderer Software. Das ist zunächst nicht weiter schlimm, denn MS-DOS hält die verschiedenen Puzzleteile einer Datei auseinander und wacht mit Argusaugen darüber, daß sich nicht auch die Inhalte vermischen.

Wie bei einem Puzzle wird es für DOS jedoch immer zeitaufwendiger, die passenden Teile zusammenzusuchen. Das äußert sich dann durch die beschriebenen Symptome. Beim Defragmentieren setzt ein spezielles Programm das Puzzle dagegen wieder zusammen und MS-DOS findet die Inhalte der Dateien schneller wieder. Unter MS-DOS 6.22 verwenden Sie dafür am besten das Programm »DEFRAG«. Falls Sie eine ältere DOS-Version besitzen, bei der DEFRAG noch nicht zum Lieferumfang gehörte, schauen Sie sich nach den »Norton Utilities« oder den »PC Tools« um.



Das Programm DEFRAG sortiert den Inhalt der Festplatte

DEFRAG analysiert selbständig den Zustand Ihrer Festplatte und schlägt eine Defragmentier-Methode vor. In fast allen Fällen können Sie dem Programm vertrauen und per »Optimieren« den Vorgang starten. Ab jetzt heißt es »Geduld«: Das Ganze kann je nach Größe der Festplatte und Stärke der Datei-Verwüstung zwischen einigen Minuten und einer halben Stunde dauern.

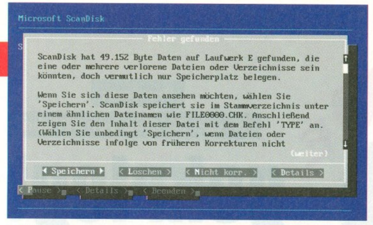
Es gibt jedoch einen Fall, in dem Sie DEFRAG keine freie Hand lassen sollten. Dann nämlich, wenn Sie unter Windows eine »Permanente Auslagerungsdatei« einrichten wollen. Wenn Ihnen Windows zum Beispiel nur 5 MByte vorschlägt, obwohl Sie ganz genau wissen, daß noch 50 MByte frei sind, dann ist ein spezieller DEFRAG-Vorgang angesagt. Windows benötigt für die Auslagerungsdatei einen zusammenhängenden freien Speicherbereich. Obwohl ein großer Bereich der Festplatte unbenutzt ist, kann dieser in viele kleine Häppchen aufgeteilt auf der Platte verstreut sein. Wählen Sie in dem Fall im DEFRAG-Menü »Optimierung« unter »Optimiermethode...« den Menüpunkt »Komplette Optimierung«. Die vielen kleinen freien Bereiche auf der Festplatte fügt DEFRAG zu einem großen Bereich zusammen und Windows legt jetzt auch eine größere Auslagerungsdatei an. Vielleicht denken Sie jetzt: »Ist denn das immer alles notwendig?« Nun, jeden Tag sicher nicht, einmal im Monat genügt. Aber das dann auch konsequent.

Wo ist der Platz geblieben?

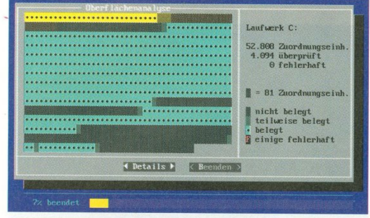
Es gibt auch Situationen, in denen MS-DOS kaum eine Chance hat, seine Puzzleteile zusammenzuhalten. Das passiert meistens dann, wenn ein Programm etwas auf der Festplatte speichern will und sich der PC genau in diesem Moment aufhängt oder das Stromnetz zusammenbricht. Die Puzzleteile reservierte MS-DOS in dem Fall schon für eine Datei; einen Namen bekam diese jedoch nicht mehr. Dadurch gehören Sie zu keiner Datei, verbrauchen aber trotzdem Platz auf der Festplatte. Das schadet zwar nicht, der Platz ist aber eigentlich für sinnvolle Daten gedacht.

Da so etwas gerade unter Windows gerne und viel passiert, liefert Microsoft mit MS-DOS 6.22 das Programm »SCANDISK« aus. Dieses prüft alle Speicherbereiche der Festplatte auf Ihre Zugehörigkeit zu tatsächlich vorhandenen Dateien. Wenn SCANDISK herumvagabundierende Speicherbereiche findet, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder weisen Sie SCANDISK mit einem entschlossenen Druck auf »Löschen« an, diese wieder freizugeben, oder SCANDISK wandelt diese mit »Speichern« in echte Dateien um. SCANDISK erzeugt dann im obersten Verzeichnis der Festplatte Dateien mit den Namen »FILE0000.CHK«, »FILE0001.CHK« usw. Diese enthalten die verlorenen Daten. Falls Ihnen beim Speichern ein Text abhanden kam, finden Sie ihn hierin vielleicht wieder. Wenn die Daten dagegen uninteressant sind, können Sie die Datei mit »DEL« löschen.

Haarig wird es dagegen bei sogenannten »querverbundenen Dateien«. In dem Fall überschreibt MS-DOS den Inhalt einer völlig fremden und willkürlich gewählten Datei. Das hat natürlich katastrophale Folgen für das Programm, welches diese



SCANDISK untersucht die Festplatte auf verlorene Daten und gibt diese für MS-DOS wieder frei



Die Oberflächen-Analyse von SCANDISK untersucht die Platte auf tatsächliche Beschädigungen

Datei eigentlich benötigt. SCANDISK behebt zwar auch diesen Fehler, allerdings sind die Inhalte der Dateien fast immer verloren. Zum Glück tritt so ein Fehler nur extrem selten auf. Wenn er aber auftritt, richtet er meistens maximalen Schaden an. Scheuchen Sie aus diesem Grund SCANDISK mindestens einmal in der Woche über ihre Festplatte. Grundsätzlich ist ein SCANDISK-Lauf aber nach einem Absturz Ihres PCs angesagt. Wenn Sie noch die MS-DOS-Version 5.00 besitzen, werden Sie vergeblich nach SCANDISK suchen. Bei dieser Version ist das Programm »CHKDSK« für die Sicherheit der Festplatte zuständig. Das sieht zwar nicht so schön aus und ist auch umständlicher zu bedienen, erledigt aber die gleichen Arbeiten wie SCANDISK. CHKDSK repariert allerdings solange nichts, bis Sie nicht den Parameter »/F« in Kommandozeile mit angeben.

SCANDISK führt darüber hinaus noch eine Oberflächen-Analyse der Festplatte durch. Das sieht so ähnlich aus, wie beim Defragmentieren mit dem DEFRAG-Programm. Verwenden Sie diesen Test aus Zeitgründen nur einmal im Monat. Er prüft die Festplatte auf Lese- oder Schreibfehler. Führen Sie die Oberflächen-Analyse dagegen immer dann aus, wenn Programme Lese- oder Schreibfehler auf der Festplatte melden oder wenn Sie Ihren PC aus Versehen irgendwo hart gegengestoßen haben. Die Festplatte könnte dann beschädigt sein. Wenn tatsächlich plötzliche Fehler auftauchen, die vorher nicht vorhanden waren, kündigt sich fast immer ein Super-GAU der Festplatte an: Wenig später könnte sie gänzlich unbrauchbar sein. Deshalb den wichtigsten Pflege-Tip zum Schluß: Behandeln Sie eine Festplatte wie ein rohes Ei. Jeden Stoß nimmt sie früher oder später übel. Je pfleglicher und sorgsamer Sie mit der Platte umgehen, umso länger haben Sie Freude an Ihrem System. **(hf)**

Die Kurve gekriegt

Preview:

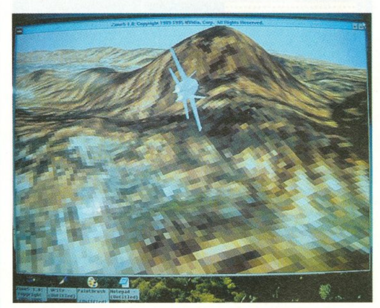
Neuer 3D-Chip von NVidia

Der Wettkampf um den besten 3D-Chip hat begonnen. Newcomer NVidia schickt zusammen mit SGS Thomson einen heißen Kandidaten ins Rennen.

Das Rennen um den ersten richtig preiswerten 3D-Grafikchip ist entschieden: Nicht einer der großen Chipentwickler wie S3 oder Cirrus Logic ging als Erster ins Ziel, sondern ein »Startup«. Die Firma »NVidia« wurde im Januar 1993 mit dem Ziel gegründet, die ultimative, preiswerte Multimedia-Lösung für PCs zu präsentieren. In nur zweieinhalb Jahren wurde der erste Chip namens »NV1« erdacht, entwickelt und gebaut. Um diesen Chip preiswert produzieren zu können, ging NVidia eine Allianz mit SGS Thomson ein. Diese Firma bietet mit dem »STG 2000« die preiswertere DRAM-Version des Chips an; der »NV1« ist nur für das teurere VRAM geeignet. Wenn wir im folgenden vom NV1 reden, sind aber beide Versionen gemeint.
Ab Mitte September wird man Grafikkarten mit dem neuen Wunderchip kaufen können. In den USA hat unter anderem Diamond angekündigt, mit dem Chip zu arbeiten; weitere Hersteller basteln noch und werden in den nächsten Wochen ihre Produkte vorstellen.

Arbeitsteilung mit dem Prozessor

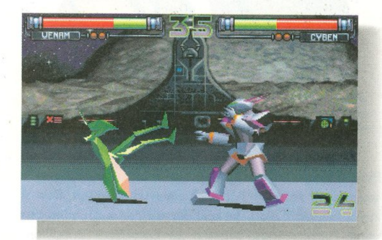
Der NV1-Chip ist in erster Linie ein VGA-kompatibler Grafikchip. Auch Super-VGA-Spiele laufen dank voller VESA-Kompatibilität problemlos. Zum zweiten ist der NV1 ein guter Windows-Beschleuniger. Alle gängigen Funktionen heutiger Grafikkarten, wie schnelleres scrollen und kopieren von Speicherbereichen in den Bildschirm, findet man auch hier.
Das wichtige Unterscheidungsmerkmal ist jedoch eine »Curved Polygon Rendering Engine«, die sich für 3D-Grafik hervorragend nutzen läßt. Die Berechnung eines 3D-Bildes in einer Flugsimulation besteht aus mehreren Schritten, die der PC nacheinander durchführen muß. Ein dreidimensionales Objekt wird durch einzelne Punkte definiert, die durch Linien und Flächen miteinander verbunden sind. Der PC muß in einem ersten Schritt diese Punkte »transformieren«, also herausfinden, wo sie auf dem zweidimensionalen Monitor erscheinen sollen. Im zweiten Schritt verbindet der PC diese Punkte und malt die Flächen aus.
Für den ersten Schritt sind die heutigen 486er und Pentiums gut geeignet. Die Berechnungen der Punkte lassen sich nur mit sehr aufwendiger Hardware noch wesentlich beschleunigen. Das Verbinden der Punkte und Ausmalen der Flächen hingegen ist eine ziemlich langweilige Arbeit. Vergleichen Sie es mit einem Malbuch: Das Bild mit Buntstiften auszumalen dauert zwar eine Weile, benötigt aber wenig geistige Leistung oder künstlerische Fähigkeiten. Die schwarzweißen Konturen so zu entwerfen, daß ein Malbuch Spaß macht und »gut« aussieht, erfordert wesentlich mehr Geschick. Deswegen übernimmt der NV1-Chip das Ausmalen, im Fachchinesisch auch »Rendering« genannt. Nachdem die Berechnungen abgeschlossen sind, schickt der PC einfach die Punktliste, also das Malbuch, an die Grafikkarte. Dort wird dann innerhalb der Karte ausgemalt. Der NV1-



Da wird das »Flight Unlimited«-Team blaß: Auf einer Grafikkarte mit NV1-Chip läuft diese Demo-Flugsimulation (nicht im Handel erhältlich) in 1024 x 768 Bildpunkten und 65.000 Farben mit mehr als 20 Bildern pro Sekunde.



Die Spezialität des NV1-Chips ist das dreidimensionale »Verbiegen« von Texturen, wie beispielsweise dieses Foto



Derzeitige 3D-Spiele müssen mit eckigen Figuren arbeiten; der NV1-Chip könnte hier für mehr Realismus sorgen

Chip kann das nach Herstellerangaben bis zu 50 mal schneller als ein Pentium 90.

Daraus ergibt sich noch ein anderer Effekt: Wenn der PC die ganze Arbeit selbst machen muß, erfordert ein Wechsel von VGA nach Super VGA auch mehr Prozessoraufwand. Das Super-VGA-Bild enthält viermal mehr Bildpunkte, die ausgemalt werden müssen – deswegen wird das Spiel auch etwa um den Faktor 4 (oder mehr) langsamer. Übernimmt die Grafikkarte hingegen das Rendering, ist dem PC die Auflösung ganz egal, denn der erste Schritt, das Ausrechnen der Punktpositionen, ist bei VGA oder Super VGA oder noch höheren Auflösungen immer derselbe. Damit hängt es also nicht mehr vom Prozessor ab, welche Auflösung ein Spiel erreichen kann, sondern nur noch vom Grafikchip.

Die Erde ist nicht flach

Nun haben die Entwickler bei NVidia aber noch einen Schritt weitergedacht. Wenn der PC der Grafikkarte nur eine Handvoll Punkte gibt, kann die Karte dann damit nicht noch mehr machen? So wurden die »Curved Polygons« geboren. Was das in der Praxis bedeutet, können Sie an den Bildern auf dieser Seite gut sehen. Die beiden »Bälle« bestehen aus der gleichen Zahl von beschreibenden Punkten. Beim rechten Ball wurde allerdings für jede Kante noch eine Krümmung definiert. Durch solche Kurven wird ein Würfel zur Kugel oder auch zu einem Reifen (wenn Sie zwei Seiten flach lassen). Mag dies bei Reifen noch relativ undramatisch wirken, sollten Sie sich mal den Effekt vorstellen, wenn in einem Spiel wie »FX Fighter« die menschlichen Spielfiguren nicht eckig aussehen, sondern eben wie ein Mensch.

Für den gesteigerten Realismus der Grafik genügt es nicht, die Flächen mit Farbe auszumalen. »Texture Mapping« heißt das Zauberwort, mit dem eine gemalte oder gefilmte Grafik auf eine Fläche »aufgeklebt« wird. Der NV1 beherrscht auch Texture Mapping mit einem besonderen Trick. Um die Kosten der Grafikkarte niedrig zu halten, werden die Grafiken nur im System-RAM des PCs aufbewahrt. So kann auch bei einer Grafikkarte mit nur einem Megabyte noch 3D Grafik mit 640 x 480 Punkten und 65.000 Farben gezeigt wer-



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Roland Austinat (ro; freier Mitarbeiter)

CD-ROM-REDAKTION
Boris Schneider (Chefredakteur; verantwortlich für den CD-ROM-Inhalt)
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Mech Warrior 2 © Activision. Gestaltung: Oliver Kneidl

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

den. Andere 3D-Lösungen, die gerade entwickelt werden, benötigen die Textur im RAM der Grafikkarte. Ein Spiel wie »Descent« benötigt aber zwischen einem und drei Megabyte RAM alleine für die Texturen. Für diese Spiele bräuchten Sie also bis zu vier Megabyte RAM auf der Grafikkarte, was schnell zu vierstelligen Preisen führen kann.

Der NV1-Chip kann auch die Darstellung von Videoclips beschleunigen und bietet dabei einen besonderen Gag: Videos dürfen als Textur benutzt werden. Stellen Sie sich einen Kämpfer von FX Fighter vor, dessen Gesicht keine starre Grafik sondern das gefilmte Video eines redenden Menschen wäre. In einer Flugsimulation könnten Objekte spektakulär explodieren, indem ein Film als 3D-Objekt eingebaut wird. Bei Dark Forces könnten z.B. die gemalten Gegner gegen Filmaufnahmen ausgetauscht werden. Der Einsatz dieser Technik wird das Aussehen von Spielen in den nächsten Jahren sicher verändern.

Und nun zu etwas ganz anderem...

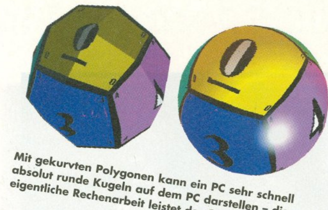
Windows-Beschleunigung, Video-Beschleunigung, 3D-Beschleunigung – das muß ein ganz schön fetter Chip sein. Von wegen: Gerade mal zwei Drittel der Silizium-Fläche auf dem NV1 übernehmen grafische Aufgaben. Der Rest kümmert sich, kaum zu glauben, um den Sound.

Im NV1 schlummert eine komplette Wavetable-Audiokarte mit erstaunlichen Eigenschaften. Musik kann mit bis zu 32 Stimmen erklingen. Jede Stimme ertönt in Stereo, mit 16 Bit und bis zu 48 KHz. Für Soundeffekte und Sprachausgabe stehen bis zu 50 digitale Kanäle zur Verfügung. Auch eigene Aufnahmen mit bis zu 48 KHz sind möglich. Für jeden Kanal können Spezialeffekte wie Tremolo und Vibrato eingestellt werden. Außerdem unterstützt der NV1 Phase-Shifting-Effekte, die für Surround Sound oder Qsound benötigt werden. Mit diesen Fähigkeiten drückt der NV1 fast alle anderen heute erhältlichen Soundchips an die Wand. Allerdings ist die Hardware nicht kompatibel zu SoundBlaster und Co; mit spezieller Treibersoftware will man eine gute Kompatibilität erreichen, aber es sollte auch problemlos möglich sein, eine alte Soundkarte parallel zur klingenden Grafikkarte weiter zu betreiben. Die kompletten Fähigkeiten der NV1 sind nur über den Windows-95-Soundtreiber erreichbar, stehen damit aber auch allen Windows-95-Spielen zur Verfügung. Besonders interessant: Ähnlich wie eine Gravis Ultrasound kommt der NV1 ohne ein ROM mit Wavetable-Sounds aus. Die Samples und Instrumente werden hier aber im RAM des PCs und nicht auf der Sound/Grafikkarte gespeichert. Dadurch sinken wiederum die Kosten für die Karte; die Soundeigenschaften sind quasi umsonst auf der Grafikkarte vorhanden.



Eine Grafikkarte mit dem NVidia-Chip ist nicht wesentlich aufwendiger als andere Grafikkarten. Preislich solles bei unter 450 Mark losgehen.

Und da die Entwickler im »RAMDAC« (kümmert sich normalerweise um die Farbdarstellung) immer noch ein wenig Platz hatten,


Mit gekurvten Polygonen kann ein PC sehr schnell absolut runde Kugeln auf dem PC darstellen – die eigentliche Rechenarbeit leistet der Grafikchip

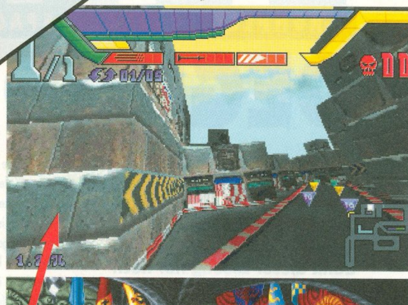
spendierten sie dem NV1 noch einen Joystick-Port. Das ist kein normaler PC-Port, der kalibriert werden muß und wegen seiner Funktionsweise (Messen der Entladezeit eines Kondensators) Spiele bis zu 10 Prozent verlangsamt. Der NV1-Port arbeitet vollkommen unabhängig vom Prozessor, kann die Signale von bis zu vier Joysticks verarbeiten und bietet mit 13 Bit sogar eine wesentlich feinere Auflösung als der alte PC-Gameport (8 Bit). Mittels eines Treiberprogramms arbeitet dieser Port auch mit alten Spielen, vier Sticks und die erweiterte Auflösung lassen sich wiederum nur unter Win95 nutzen.

Countdown bis September

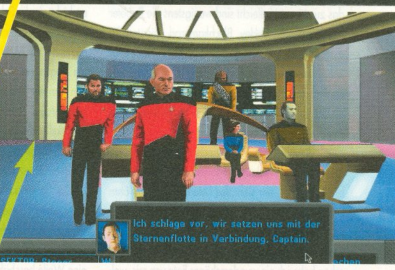
Die erste Demonstration eines Demo-Boards durch die Co-Entwickler bei SGS Thompson machte den Hardware-Fans unserer Redaktion den Mund wäßrig. Der NVidia-Chip kann Spieleentwicklern neue Möglichkeiten bieten, vor denen bisher jeder Pentium kapitulieren mußte. Mit der Meinung steht PC Player nicht alleine. Vier Software-Firmen werden zwischen September und Weihnachten jeweils mindestens ein Produkt veröffentlichen, das unter DOS oder Windows 95 die NVidia-Fähigkeiten ausnutzt. Von Velocity kommt das Rennspiel »Jet Ski Rage«, Domark arbeitet an »Absolut Zero«, Papyrus paßt »Indy Car Racing 2.0« an und Interplay wird in der erweiterten CD-Version von »Descent« einen speziellen NVidia-Modus anbieten. Weitere Spielehersteller sitzen ebenfalls an Produkten, wollen diese aber erst in den nächsten Tagen bekannt geben. Das Grafikkartenteam bastelt inzwischen an Treibern für die 3D-Entwicklungssysteme »3DR«, »Renderware«, »Reality Lab« und »3D-DDI«, so daß die kommende Generation von Win95-3D-Spielen mit NVidia-Chips sofort beschleunigt werden sollte.

In den Grafikkarten-Markt ist Bewegung geraten. Begeisterte uns vor acht Wochen die »Matrox Millenium«, die als erste lieferbare Karte Spiele, 3D und Video beschleunigen konnte, setzt der NVidia-Chipsatz noch eins oben auf. Mit einem angepeilten Preis zwischen 400 und 500 Mark für eine komplette 2D/3D-Grafik-Sound-Video-Karte wird es für andere Anbieter schwer, hier mitzuhalten. Sobald die ersten Karten mit dem neuen Chip lieferbar sind, wird PC Player diese im Testlabor prüfen – ein Test, auf den wir uns heute schon freuen. **(bs)**









TIPS & TRICKS

ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

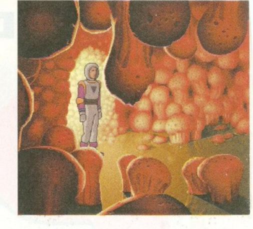
BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Blddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG: »SPACE QUEST 6«

DEGRADIERT



Probleme mit dem Verdauungstrakt? Erwischen Sie flüchtige Roboter nicht? Auch die unlogischsten »Space Quest 6«-Puzzles kosten Sie dank dieser Lösung nur noch ein Lächeln.

Roger Wilco wird in Sierras »Space Quest 6« mit besonders garstigen Problemen konfrontiert. Glücklicherweise hat unser Ehrenputzmann Stangl den ewigen Verlierer nach seiner Degradierung hilfreich begleitet. Er brachte Rogers Erlebnisbericht aus den Weiten des Weltalls zu uns, damit Sie seine Abenteuer nachvollziehen können.

Polysorbate LX

Hallo, ich bin Roger Wilco. Ich stecke in der Straße auf »Polysorbate LX« fest und keinen Menschen scheint das zu stören! Vielleicht sind wenigstens die Roboter hier hilfsbereiter. »Hey, Blechkamerad, könntest Du mir mal raus helfen?« Er will wohl nicht. Na warte, beim nächsten Mal, wenn Du vorbeikommst, pack' ich Dich am Schlafittchen. Wollen wir doch mal sehen, ob Du genug Power in den Schaltkreisen hast. Allez-Hop! Na bitte, geht doch!

Vom ersten Schreck erholt, finde ich am alten Fahrrad eine Identitätskarte – sowas kann man immer brauchen. Hm, nur sieht das Foto mir gar nicht ähnlich; da muß ein neues drauf. Am besten suche ich mir so einen mobilen Fotoautomaten, die hier überall rumlaufen. Flugs ein paar Buckazoids einwerfen und schon habe ich ein wunderschönes Foto von mir, welches ich auf die Identitätskarte klebe.

Nachdem ich noch ein bißchen herumgelaufen bin, treffe ich einen komischen Kauz namens Blaine Rohmer. Er bietet mir 50 Buckazoids, wenn ich seinen entlaufenen Endodroiden finde. Da ich gerade knapp bei Kasse bin, sage ich Blaine meine Hilfe zu. Den Datacorder, den er mir gegeben hat, nehme ich natürlich mit.

Endodroiden-Jagd

Da ich schon Erfahrung mit streunenden Endodroiden habe, suche ich eine verrufene Kneipe mit Namen »Orion's Belt« auf. Die kleinen, eingeschüchterten Kerlchen verstecken sich meist in Kellern oder Mülltonnen. In der Kneipe finde ich auf der rechten Seite die verschlossene Kellertür, die nach ein paar gekonnten Kung-Fu-Tritten keinen weiteren Widerstand leistet. Und tatsächlich ist der Gesuchte im Keller! Nur sieht er gar nicht eingeschüchtert und schon gar nicht klein aus. Da ich ihn kaum zum mitkommen überreden kann, werde ich ihn wohl außer Gefecht setzen müssen. Deshalb greife ich auf die altbewährte »Standard-Endodroiden-Außergefechtsetzungsprozedur« zurück.

Dazu brauche ich ein geeignetes Kühlmittel, das ich bei den nitroschnüffelnden Kreaturen im ersten Stock der Kneipe finden könnte. Also, schnell aus dem Keller raus und mit dem Lift nach oben. Links im Eck sitzen drei Wesen, die genüßlich ihr Nitro inhalieren und über Kosmopolitik diskutieren. Da sie von meiner Erscheinung nicht im geringsten beeindruckt sind, halte ich ihnen einfach meine Identitätskarte vor die Nasen, woraufhin sie schleunigst das Weite suchen und ich mir die Schläuche auf dem Tisch schnappe. Den Nitrobehälter unter dem Tisch ziehe ich nach rechts bis zur Mitte der Rückwand, wo meine scharfen Augen ein Ventil erspäht haben. Hier lasse ich den Kanister stehen, er muß erst später angeschlossen werden. Nebenbei klaue ich noch der adretten Robotkellnerin das Trinkgeld vom Tablett, als sie sich gerade vorbeugt, um den Tisch zu putzen. So, jetzt mit dem Lift wieder ins Erdgeschoß. Hier gehe ich an die Bar, zeige auch dem Barkeeper meine Identitätskarte, worauf dieser fürchterlich beeindruckt mir jeden Wunsch erfüllt. Ich bestelle also meinen Lieblingscocktail, den Spezial. Damit ist der Mixer erst einmal eine Weile beschäftigt.

Ich gehe inzwischen hinter die Bar zu den fünf Rohren, die von oben nach unten verlaufen. Bei der dritten Leitung von links schraube ich das Ventil zu und reiße dann mit beiden Händen unterhalb dieses Ventils die Leitung von der Wand. Von soviel Arbeit leicht erhitzt, öffne ich den Kühlschrank hinter der Bar und nehme aus dem obersten Fach den Eiswürfelbehälter heraus. Links neben der Theke ist ein kleiner Ausgang und links davon ein weiteres Ventil. Daran schließe ich die Schläuche an, die ich aus dem ersten Stock geholt und inzwischen entwirrt habe, und verbinde das andere Ende mit der herausgerissenen Leitung. Nun wieder nach oben, wo das Nitro wartet.

Ich schließe flink den Kanister an und hoffe, daß das frostige Gebräu in den Keller rauscht und den Endodroiden eiskalt erwischt. Also, schnell wieder in den Untergrund spurten und nachschauen. Hey... that's cool man, es hat geklappt! Jetzt flugs die am Boden liegende Eisenstange geschnappt und dem kalten Kerl eins auf die Pudelmütze geben. Da zerspringt er vor Freude in lauter handliche Einzelteile, die ich mit Schaufel und Besen zusammenkehre und in den Eiswürfelbehälter fülle.

In der Spielhalle

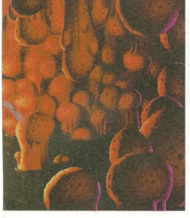
Draußen vor der Kneipe treffe ich Blaine wieder, dem ich seinen entlaufenen Sohn überreiche und die 50 Buckazoids abkassiere. Um für die Nacht ein schmuckes Hotelzimmer zu bekommen, reicht mein Bankkonto noch nicht aus. Also warum nicht einfach im »Arcade« ein Spielchen riskieren? In der rauchgeschwängerten Luft finde ich einen Gegner für »Stooge Fighter 3«. Der macht mich gnadenlos nieder und ich verlasse geknickt die Spielhalle, um mich für das nächste Spiel besser vorzubereiten.

Auf der Straße stoße ich nach einiger Zeit auf den Alkoholiker Elmo Pug, der mir gegen eine Flasche »Coldsordian Brandy« die Anleitung zur Aktivierung einer Geheimwaffe überlassen will. Den edlen Tropfen kaufe ich im »Boot Liquor Store«. Die Mogelanleitung wird schnell studiert und mit neuem Mut geht's zurück ins »Arcade«. Dort bietet mein Gegner mir ein Spiel um 300 Buckazoids an. Ich willige natürlich ein und aktiviere bei der Spielerauswahl die Geheimwaffe gemäß der Anleitung, indem ich die drei Knöpfe in dieser Reihenfolge anklicke: »ABBACACA«. Jetzt noch kräftig auf den roten Knopf drücken und schon habe ich die 300 Buckazoids gewonnen!

Mit dieser stattlichen Summe läßt sich schon etwas anfangen und so schlendere ich wohlgemut zum »Dew



Das Videospiel gewinnen Sie nur mit einem Cheat



Beam Inn«. Dort überzeuge ich mit meinen 300 Buckazoids den Hotelier, mir ein angemessenes Zimmer zu geben. Vor der Zimmertür »überreden« mich zwei Anhänger des Aerobic-Kultes, mitzukommen und mich an die Wand ketten zu lassen. Das wird mir aber nach einiger Zeit zu unbequem. Mit akrobatischem Geschick kicke ich den Schlüssel, der über mir hängt herunter, lasse mich von dem Genöle meines Wächters auch nicht abhalten und besorge mir auf die gleiche Weise den Nagel, mit dem ich die Fesseln öffne. Für die Beseitigung des Kerkermeisters kommt mir eine elektrisierende Idee. Ich nehme das »Pelvis«-Poster von der Wand, breite es auf dem Boden aus und lege in bester Michael-Jackson-Manier eine heiße Sohle aufs Parkett. So aufgeladen tippe ich den Wächter im Genick auf sein Implantat, woraufhin diesem glatt die Sicherung durchbrennt.

Hallo, Taxi!

Im Zimmer finde ich auf dem »Dehumidifier« eine »Burlesque Moddie»-Platine, die ich gleich einstecke, genau wie den Datacorder, der auf dem Schreibtisch liegt. Mit dem Schlüssel, den ich meinem Wächter abgenommen habe, öffne ich die Tür und treffe im nächsten Zimmer auf den zweiten Aufpasser, der mich vorerst kaum beachtet. In der Kiste am Boden finde ich eine »Churlish Moddie«-Platine. Heimlich vertausche ich die Etiketten der beiden Geräte und gebe dem Muskelmann die Platine, auf der jetzt »Churlish Moddie« steht. Nach einer gekonnten Tanzeinlage verschwindet er endlich und ich widme mich wieder meiner Flucht. Den Gürtel des Wächters hebe ich auf und mit dem Modulator schalte ich die Energiesperre aus.

Jetzt brauche ich noch ein Taxi, das mich hier abholt. Ich gehe in das Zimmer, in dem ich gefangen war, nehme von den CDs, die auf dem Schreibtisch liegen, die zweite von rechts und sehe sie mir auf dem PC an. Um den Datacorder zu manipulieren, nehme ich alle Platinen und Chips heraus und lege sie daneben ab. Die Einzelteile müssen in folgender Weise zusammengebaut und wieder eingesetzt werden:

Arrays	Plate	Chip	Irks
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Jetzt muß ich nur noch auf den Balkon gehen, den Datacorder aktivieren und schon kommt mein Taxi.

Deepship 86

Mit meiner alten Freundin Stellar fliege ich nach »Deepship 86«. Dort überrede ich im »Sickbay« den guten Jebba the Hop, mir den DNA-Analysator zu Verfügung zu stellen, womit ich die Haare untersuche, die am Gürtel eines meiner Wächter hängen. Ich lege sie auf den Analysator, drücke den Scan-Knopf und dann den »Imprint to Card«-Knopf. Die Datacard nehme ich an mich und untersuche deren Inhalt am ComPost-Terminal.

Dann geht's zurück in mein Quartier, wo ich über ComPost von Commander Kielbasa den Auftrag erhalte, nach »Delta Burksilon 5« zu kommen. Mit Hilfe des ComPost gelange ich in den Transporterraum und werde nach Delta Burksilon 5 abgestrahlt. Dort muß ich im Quartier der Sharpei der alten Dame alle Wünsche erfüllen. Als ich aber ihre Medizin aus dem Spiegelschrank in dem kleinen Badezimmer hole, beginnt Gas ins Zimmer zu strömen. Um den tödlichen Dämpfen zu entkommen, montiere ich die Hydraulik unterhalb des Bettes ab und versuche, damit die Tür aufzustemmen, was mir mit Hilfe von Stellar auch gelingt. Bei der Rettungsaktion kommt sie aber ums Leben.

Beim Begräbnis auf dem Holodeck halte ich mit Hilfe des »Eulogy« eine ergreifende Rede. Nachdem ich alleine bin, gebe ich die Zahlenreihe 555-1212 in das Controlpanel des Holodecks ein und erlerne so einen sehr nützlichen Handgriff. Zurück in meiner Kabine, erhalte ich von Stellar die Nachricht, daß sie noch lebt und auf Delta Burksilon 5 ist. Da ich den Kapitän nicht zum Umkehren bewegen kann, stehle ich einen Gleiter. In der »Shuttle Bay« blockieren zwei Wachen die Türe. Als ich versuche, den kleineren mit einem Handgriff unschädlich zu machen, lande ich im Gefängnis.

Flucht aus dem Knast

Um von dort zu entkommen, nehme ich das ganze Essen an mich und baue mir einen Doppelgänger, indem ich die einzelnen Lebensmittel folgendermaßen kombiniere: »Yoda Ears-Bobbit Kabobs-Rack of Orat-Baguettes-Tubers-Melon-Gragh«. Den Doppelgänger setze ich aufs Bett und verstecke mich selbst im Wagen. Um die Wachen in der »Shuttle Bay« doch noch zu überlisten, hole ich im »Sickbay« aus einem Schränkchen rechts von den zentralen Kontrollen eine Spritze Morphium.

Das Morphium injiziere ich dem Donut, den ich vom Gefängnisessen behalten habe. Diesen lege ich dann in der Shuttle Bay auf das Tablett mit den anderen Donuts, worauf der große Wächter ausgeschaltet wird. Jetzt kann ich in aller Ruhe meinen »Spockgriff« bei der kleinen Wache anwenden und sie schlafen legen. Den Schlüssel der Wache nehme ich natürlich an mich.

Um das Schott zu öffnen, müssen beide Schalter gleichzeitig betätigt werden. Da ich dazu nicht in der Lage bin, gehe ich mit Hilfe des ComPost ins »8-Rear«, wo ich Circuit Sydney überrede, mir seinen Arm und ein Auge zu geben. Mit dem Roboterarm öffne ich in der »Shuttle Bay« das Schott und durch betätigen des Schlüssels finde ich das geeignete Shuttle. Um zu starten, stelle ich mit Hilfe der ICD-Taste die Tanks folgendermaßen ein: Tank 1 auf Lanthanum, Tank 2 auf Sulfur, Tank 3 auf Silver, der Katalysator ist Neon, das Codewort heißt Lasagne. Vor dem Start wird der Augen-Scanner noch mit dem Auge von Circuit Sydney überlistet und durch drücken des Initiations-Knopfes geht's endlich los.



Mit diesen Schaltereinstellungen wird aus dem Datacorder ein Hilfssignal-Sender

Auf halber Strecke bleibe ich aber hängen, da der TÜV wieder einmal versagt hat. Reparieren ist also angesagt! Ich öffne die Motorhaube sowie den Kofferraum und aus dem Handschuhfach in der Mitte des Cockpits nehme ich den »Elmo's Gluzall«, das Klebeband und die Handpumpe. Die »Recall notice«, die hinten am Sitz hängt, wird gründlich durchgelesen, damit der Fremdstart später klappt.

An der rechten Wand ist eine Klappe mit zwei Griffen, dahinter befindet sich der »Divalium Crystal«, den ich mit Hilfe des Kristalls aus dem Datacorder und etwas Kleber wieder funktionsfähig mache. Dann ziehe ich Raumanzug und Helm an, verlasse das Shuttle, um vom linken Triebwerk einen verirrten Fisch zu entfernen. Aus dem Kofferraum hole ich noch die Fremdstarterkabel und ein »Help«-Zeichen, das sich









an der Heckflosse prima macht. Nach kurzer Wartezeit kommt die ersehnte Hilfe und das Shuttle ist wieder flott. Da ich den Weg nach Delta Burksilon 5 nicht kenne, aktiviere ich mit dem blauen Knopf im Cockpit ein Hologramm, das mich an den Zielort führt.

Auf nach Delta Burksilon 5

Dort angekommen, marschiere ich in das »Lab A«, vergraule den Doktor durch mein Gesülze und schnappe mir aus der »Hi Tekk Stuff«-Schachtel die »Callahan moddie«-Platine. Mit der Platine im Gepäck geht es nach Polysorbate LX. Dazu muß ich im Shuttle das PTS aktivieren und lasse durch das zweite PTS-Gerät in der Mitte das Cockpits zwei Fotos ausdrucken. Von beiden ziehe ich die Negative ab, kombiniere dann das Negativ des ersten Fotos mit dem Positiv des zweiten Fotos und lege das ganze auf den kleinen Bildschirm über dem PTS.

Bei Polysorbate LX angekommen, lasse ich mich von meinem holographischen Freund hinunterbeamen, und tausche bei »Implant'n'Stuff« die »Callahan Moddie«-Platine gegen einen »Cyber Space Jack«. Nachdem ich sicher auf mein Schiff zurückgebeamt wurde, geht's wieder nach Delta Burksilon 5. Im Lab A klemme ich mich hinter den Computer, lade die Cyberspace-Software und schließe den »Cyber Space Jack« an. Schwuppdiwupp bin ich in der virtuellen Realität und muß aufpassen, daß ich mich nicht verlaufe, das heißt: stets vorwärts gehen, nie umdrehen.

So gelange ich zu einem Office, wo es wie in einem schönen deutschen Arbeitsamt zugeht. Da die gezogene Nummer wohl nie dran kommt, manipuliere ich mit einem Schraubenzieher, den ich vor dem Office gefunden habe, das Zählwerk. Mit diese Trick gelange ich ruckzuck in den Fileroom, wo ich die Akten von Rancid, Beleaux, Sharpei, Santiago und dem »Project Immortality« suche. Im mittleren Gang öffne ich in der sechsten Reihe des Buchstabens P die unterste Schublade und dann noch drei weitere, die jeweils um eins nach oben und rechts versetzt sind. So entsteht eine Art Treppe, auf der ich ganz nach oben steige und aus der obersten geöffneten Schublade die Akte von Rancid hole und lese.

Als nächstes gehe ich in den Gang mit den Buchstaben S – Z, öffne dort in der zweiten Reihe von S die zweite Schublade von unten und nehme die Akte von Santiago heraus. Auch in der fünften Reihe von S kann ich eine »Schubladentreppe« errichten, indem ich mit der untersten beginne. Die gesuchte Akte ist ganz oben zu finden. Im Gang der Buchstaben A – I befindet sich eine weitere Akte in der zweiten Schublade von unten in der ersten Reihe von B. Nun wieder zu den Buchstaben J – R, wo ich in der zehnten Reihe eine Treppe bis zur höchsten Schublade bilden muß, um an die letzte Akte zu gelangen. So bepackt verlasse ich den Fileroom und lasse mir jede Akte einzeln ausdrucken.

Um wieder ins Lab A zu gelangen, verlasse ich das Office, nehme in weiser Voraussicht das Brett dort mit und lege es sogleich über die eingestürzte Brücke, um so meinen Weg abzukürzen. Zurück im Labor zeige ich die ausgedruckten Files dem Professor, welcher daraufhin reuige Einsicht zeigt und sich bereiterklärt, mir bei der Rettung von Stellar zu helfen.

Im Verdauungstrakt

Mit meinem verkleinerten Shuttle bin ich inzwischen im Verdauungstrakt von Stellar gelandet. Um meine Aufgabe zu erfüllen, verlasse ich das Schiff, nachdem ich den Raumanzug angezogen und den Helm unter den Arm geklemmt habe (nicht aufsetzen!). Die Kapillaren und Alveolifasern am Shuttle nehme ich kurzerhand mit. Durch ein Geschwür gelange ich in den Magen, auf dessen Grund ich die Feder, die Selleriefaser und den Draht beschlagnahme. Aus Sellerie und Draht baue ich mir einen Wurfanker, mit dem ich die Magenwand hinaufklettere und den Anker im »Esophagus« (Speiseröhre) festmache.

Gleich wieder in den Magen hinuntergeklettert und elegant am Seil nach oben gehangelt, stecke ich jetzt in der Speiseröhre, die ich mit der Feder zu einer Kontraktion reize. Dadurch werden die bösen kleinen Roboter im Magen beseitigt. Es geht noch weiter nach oben, bis ich auf eine Kapsel treffe, die ich mit energischem Schwung nach unten befördere. Wieder im Magen schlüpfe ich durch den jetzt nicht mehr blockierten Darmeingang und klettere soweit nach unten, bis links eine kleine Seitenöffnung erscheint, durch die ich mich zwänge und an der nächsten Abzweigung wieder nach links Richtung Galle marschiere.

Am Gallensee angekommen, flicke ich mit dem Klebeband die Kapillaren zusammen, verbinde sie mit der Handpumpe und befördere so ein paar Liter Säure in den Helm. Auf dem Rückweg kann ich mich gerade noch vor einem bösartigen Gallenstein in Sicherheit bringen, von dem ich einige Brocken mitnehme. Auf dem Weg zu den »Langerhans'schen Inseln« (Isles of Langerhans) werde ich durch eine Verstopfung aufgehalten. Diese wird aber elegant beseitigt, indem ich die mitgeführte Alveoli in den Zwischenraum lege und kräftig hineinpuste (mit dem Mund-Cursor).

Bei den Langerhans'schen Inseln fange ich schließlich einen Tropfen Säure mit dem Helm auf und kehre in den Magen zurück. Dort schütte ich das Gemisch über die Kapsel und nehme die überbleibenden Kugeln an mich. Jetzt ganz nach unten zum Darmausgang klettern und dem müden Bandwurm die Überreste der Kapsel einflößen. Daraufhin wird er richtig munter, so daß ich ihn sogar zu einem kleinen Ausritt bewegen kann, der mich zum »Appendix« (Blinddarm) bringt. Dort liegen einige brauchbare Sachen wie ein Fingernagel, eine Zahnfüllung und eine Büroklammer herum, die ich einsammle.

Mit dem Wurm geht's zurück zum Dickdarm und von da aus zu Fuß zum Shuttle. Dort muß ich zuerst den Tank, der sich direkt hinter dem roten Blinklicht befindet, mit Hilfe der Zahnplombe auffüllen. Im Shuttle lege ich CD von Dr. Beleaux in die »Subroutine Program Card« ein und starte. Im Gehirn muß ich erst einmal mit dem Fingernagel ein Loch in die Membran sägen, um weiter vordringen zu können. Das nächste Hindernis ist der Spalt zwischen den Gehirnhälften. Hier komme ich nur mit Anlauf hinüber (zweimaliges anklicken der gegenüberliegenden Seite) – ups, das war knapp! Erst beim dritten Versuch habe ich mich hochhangeln können (dreimal anklicken).

Finale im Gehirn

Um ins Hirnzentrum zu gelangen, muß ich den Aufzug benutzen, der allerdings von zwei Robotern, die aussehen wie Dick und Doof, bewacht wird. Ich schleiche mich hinter die beiden und werfe einen Gallenstein auf den linken Blechkameraden, dann auf den anderen und zuletzt fliegt nochmals ein Steinchen auf den ersten. Die gewünschte Wirkung tritt ein, die beiden verprügeln sich gegenseitig. Mit dem Lift geht's ganz nach unten, wo mir schon wieder der Weg versperrt wird. Deshalb mit dem Aufzug wieder ein Stück hinauf zum Hustenzentrum (auf die Schilder achten), das ich mit der Büroklammer traktiere, um so den Weg weiter unten frei zu machen.

Nach dem befreienden Hustenanfall fahre ich wieder hinunter und klettere über die Barrikade ins Zentrum des Gehirns. Dort richtet Sharpei mit ihrem Roboter gerade Unheil an, was ich natürlich zu verhindern weiß. Ich baue mir mit der Büroklammer und den elektrischen Nervenenden einen prima Laser und verschrotte den Roboter. Aber die Alte gibt nicht so leicht auf. Um dem Gehirn von Sharpei zu entkommen und dem ganzen ein Ende zu machen, halte ich ihr den alten, toten Fisch vor die Nase, welchen sie mir scheinbar vorzieht. Das Grätentier bekommt ihr aber nicht sonderlich gut... (fs)

KOMPLETTLÖSUNG:

»SIMON THE SORCERER 2«

Mach's noch einmal, Simon!

Schön, schwer, gut: »Simon the Sorcerer 2« bietet alle Tugenden, die Fans von Grafik-Adventures schätzen. Mit unserer Komplettlösung kommen Sie locker durch.

Tja, es gab mal wieder ein Grafik-Adventure, bei dem unsere Redakteure die Beherrschung verloren: »Simon the Sorcerer 2« mußte einfach durchgespielt werden! Die Lösung zum neuen Hit-Abenteuer wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten. Fall Sie sich das Programm noch kaufen wollen, dann überblättern Sie bitte tapfer diese fünf Seiten – durch zu frühes Spicken sollte man sich den Spaß nicht verderben.

Damit alle Simon-Fans auf der Suche nach einem gezielten Hint nicht versehentlich andere Tips mitlesen, gliedern wir diese Lösung nach dem Frage-Antwort-Prinzip. Typische Probleme sind **halbfett** gedruckt; im unmittelbaren Anschluß finden Sie die Antwort zu dieser Frage. Wir hoffen, daß Sie an dieser Unterteilung mehr Spaß haben als an einem Lösungsweg am Stück.

Aller Anfang: Simon in der großen Stadt

Was kann ich bei Calypso machen, bevor ich mir die Stadt ansehe?

Im Zauberladen sollten Sie – wie im ganzen Spiel – mit allen Personen solang reden, bis Sie alle Themen im Dialogmenü abgehakt haben. Außerdem kann man den Baseball-Schläger und den grünen Farbstoff mitgehen lassen.

Was sollte ich anstellen, um ins Schloß zu gelangen?

Zunächst müssen die Wachen bestochen werden. 100 D-Mark erhält man, wenn einem die Mitgliedschaft im Verein der Verrückten gelingt. Um den anschließenden Türsteher zu überwinden, braucht Simon zudem eine Karte, die ihn als Hofmagier ausweist.



Simon, Sordid, Calypso & Co.: Erst gegen Ende kommen die Handlungsträger in einem Raum zusammen. Mit dieser Lösung erleben auch Sie das spannende Finale.

Wie gewinne ich die Zauberprüfung?

Simon hat beim Magie-Wettbewerb nur dann eine Chance, wenn er seine Mitbewerber mit einem Trick ausschaltet. Dieses Puzzle läßt sich erst später im Spiel lösen, da Sie vorerst noch keine Stinkbombe im Witzladen bekommen... mehr dazu weiter unten.

Ich brauche eine super-stinkige Zutat für die Stinkbombe!

Der Sumpfling muß seine berühmte Sumpf-Suppe kochen. Um dieses Puzzle zu lösen, müssen Sie erst einmal zum MacSumpfburger-Restaurant kommen. Außerdem brauchen Sie eine Verkleidung, um zum Büro des Sumpflings vorgelassen zu werden.

Ich hätte so gern eine Brechstange – wie helfe ich dem Eisenhändler?

Den Eisenhändler trifft man am Marktplatz. Er ist mächtig verwirrt wegen der konfusen Währungsverhältnisse. Um ihm zu helfen, geht Simon zum Schloß. Zwar lassen die Wachen ihn nicht rein, sind aber recht geschwätzig. Fragen Sie, wieviel eine D-Mark genau ist. Die Wachen erklären die Feinheiten des Währungssystems; am besten Notizen machen. Mit diesen Infos zurück zum Eisenhändler und ihm bei der Erklärung mit drei richtigen Antworten helfen (Die gesuchten Zahlen sind 15, 1, 3). Nach dieser Hilfe gibt's eine Brechstange für Linkshänder.

Ich kann nicht zu den Sümpfen. Die Spinne im Abwasserkanal hält mich auf.

Die Spinne könne Sie nur indirekt beseitigen, indem Sie den Grundwasserspiegel steigen lassen, damit das garstige Tierchen ertrinkt. Um das zu erreichen, muß man die Puzzles mit dem arbeitslosen Trommelmeister Ongo-Bongo lösen.

Was mache in an den Docks?

Zunächst sollten Sie Goldlöckchen ansprechen, die sich hinter einer Kiste versteckt. Nachdem Simon ihr versichert hat, daß er nicht von der Polizei ist, erzählt sie ihm ihre Geschichte. Goldlöckchen kann nicht fliehen, weil sie die Kiste nicht aufbekommt. Mit der Brechstange ist Simon ihr behilflich; zum Dank gibt's eine Perücke und ein Schlauchboot.



Nachdem der Regentanz aufgeführt wurde, steigt der Wasserspiegel in der Kanalisation

Wie kann Ongo-Bongo seinen Regentanz machen?

Am rechten Ende der Docks treffen wir Ongo-Bongo, einen Zaubertrommler auf Arbeitssuche. Wir sind hochmotiviert, ihm eine Stelle zu besorgen. Nur wenn er seinen Regentanz erfolgreich aufführt, steigt der Grundwasserspiegel, wodurch wiederum der Weg zum Sumpf frei wird. Nachdem Sie mit Ongo gesprochen haben, wissen Sie, daß er eine Tanztruppe braucht.

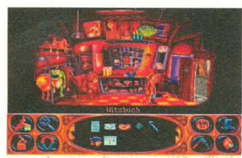
Wir spazieren nun zum Rathausplatz, um die Aufführung des dortigen Altherren-Ballets zu sabotieren. Den Jungs geht ein Stock kaputt, woraufhin wir ganz unschuldig den Baseball-Schläger anbieten. Das hat durchschlagende Folgen, woraufhin die Tänzer ein Stellenplakat beim Marktplatz aufhängen. Simon holt sich das Plakat vom Marktplatz, geht damit zu den Docks und überreicht es Ongo-Bongo.

So weit, so gut. Aber jetzt ist eine Trommel kaputt...

Ongo-Bongo braucht ein neues Fell für seine Trommel. Besorgen Sie sich dazu das Witzbuch und besuchen Sie damit den traurigen Clown, der neben dem Kreditinstitut rumlungert

Woher bekomme ich ein Witzbuch?

Das Witzbuch brauchen Sie für den traurigen Clown, der dafür einen Gegenstand rausrückt, mit dem Ongo-Bongo seine Trommel reparieren kann. Das Witzbuch befindet sich im Witzladen am Marktplatz; klein und unscheinbar auf der Auslage in der Mitte des Geschäfts. Solange der Ladenbesitzer hinguckt, erlaubt er den Diebstahl nicht. Warten Sie deshalb, bis er sich die Gorillamaske aufsetzt; dann können



Kein Witz: Das Witzbuch dürfen Sie nur im richtigen Moment mitnehmen.

Sie unbeobachtet das Buch mitnehmen. Reden Sie mit dem guten Mann außerdem über sein Stinkbomben-Problem – nur mit einem solchen Knaller können Sie später den Magiewettbewerb gewinnen.

OK, es hat geregnet – aber im Abwasserkanal ist es zu dunkel!

Simon braucht eine Lichtquelle. Die Glühwürmchen aus dem Tiergeschäft erhält er erst, wenn er dort dem Ladeninhaber bei seinen Gen-Experimenten geholfen hat.

Wie komme ich in die Bärenhütte?

Nach Goldlöckchens Geschichte sind wir natürlich neugierig auf die Behausung der Bären, doch deren Tür ist hoffnungslos verriegelt. Wenigstens können Sie aus dem Briefkasten ein Kuvert mit der Bären-Anschrift klauen. Damit geht's zum Kreditinstitut. Nach Geplänkel mit der Sekretärin (täuschen Sie Interesse für eine beliebige Versicherung vor) dürfen wir links durch die Tür zum Manager. Während der nach einem Formular sucht, legt Simon den Umschlag mit der Bärenhaus-Adresse in das Eingangsfach. Die Auswirkungen dieser Aktion werden rasch klar: Damit werden die Bären für säumige Schuldner gehalten, was einen kleinen Flurschaden an ihrem Haus bewirkt – der Weg ist frei!

Was stelle ich mit den Bären an?

Nach dem kleinen Steinschlag kann Simon das Haus der Bärenfamilie betreten. Hier gehen wir rechts zur Küche, drehen die Wasserhähne zu und nehmen die Gummihandschuhe mit. Jetzt könnte man eigentlich wieder verduften... wenn da nicht die drei Bären zurückkommen würden! Simon versteckt sich im Kamin, wo ihm bald tüchtig eingeheizt wird – Endstation Brunnen.

Wir gehen zum Bärenhaus zurück und sprechen Papa Bär an. Nachdem man ihm seine Hilfe angeboten hat, nimmt er die Goldlöckchen-Perücke an. Als Belohnung erhalten wir eine Schüssel von Mama Bärs leckerem Brei.

Ich komme mit dem Verrückten-Verein nicht klar!

Dabei handelt es sich um die Gelegenheits-Spinner, die über dem Tätowier-Laden residieren. Einfach die Leiter raufklettern, um dort hin zu kommen. Wir reden mit allen Anwesenden; nur der Typ mit der Bratpfanne ist wegen seines »Taubheitsgelübdes« wenig gesprächig. Kein Problem; wir benutzen einfach den Notizblock, den uns der Fisch-Typ überreicht.

Per Zettelchen kommuniziert man mit Pfannen-Man und erfährt, daß der Gruppe so eine Art »Träger des heiligen Breis« abgeht. Tja, da könnte man doch die Gabe von Mama Bär einsetzen? Nachdem Simon den Brei benutzt hat, erhält er seine Mitgliedschafts-Wundertüte. In ihr befinden sich 100 D-Mark, ein Bungee-Seil sowie ein Keil.

Ich kann nichts beim MacSumpfling bestellen!

Um eine leckere Juniortüte zu erhalten, müssen wir erst einen Gutschein schnorren. Sprechen Sie deshalb den Typ im Sumpfling-Kostüm an, der vor dem Restaurant steht. Von ihm erhalten Sie einen Luftballon und den begehrten Gutschein. Bevor wir reingehen, sehen wir uns den Hinterhof an: Zum linken Bildrand gehen (also nicht zur Tür) und schon scrollt der Ausschnitt weiter. Aus dem Abfallkübel holen wir die Angel und betreten dann das Restaurant.

Mit dem Gutschein bestellt Simon eine Juniortüte (die Geschmacksrichtung des Shakes ist egal). Wir öffnen die Tüte, um die darin verborgenen Gegenstände ins Inventar zu befördern. Simon kann (noch) nicht das Büro des Sumpflings betreten. Dafür entdeckt er den Besitzer des Tätowier-Ladens. Wir reden mit ihm und erfahren, daß er seine Mittagspause erst um 14 Uhr beendet – aber die Uhr an der Wand bewegt sich nicht. Seltsam...

Wie bekomme ich die Wanduhr zum laufen?

Der Zugang zur Mechanik ist in der Küche, die Sie ohne Sumpfling-Kostüm nicht betreten dürfen. Zur Reparatur wird ein Zahnrad benötigt, daß es nur im Schloß des Königs gibt. Da kommen Sie wiederum erst rein, wenn Sie den Magie-Wettbewerb gewonnen haben.

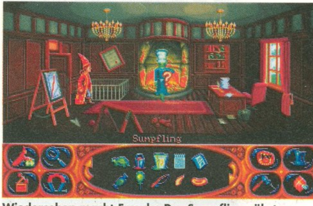
Wie komme ich zu einem Sumpfling-Kostüm?

Es ist naheliegend, den Mann im Witzladen anzusprechen; schließlich bastelt er ständig an einem Gorilla-Kostüm. Wenn er nach einer Vorlage fragt, dann zeigen Sie ihm die Sumpfling-Puppe aus der Juniortüte. Als nächstes brauchen wir grünen Stoff. Dazu raus aus dem Laden und am Marktplatz rechts den Textilhändler ansprechen. Der will seinen Stoff nur rausrücken, wenn Simon ihm dafür »einen kleinen Gefallen« erweist. Wenn's sonst nichts ist...

Wie komme ich an die Wunderlampe und wie färbe ich den Stoff grün?

Nachdem Simon in der Höhle abgesetzt wurde, geht er nach rechts weiter. Nach Untersuchung des Lampenstapels finden wir die Wunderlampe, doch der Geist ist nicht zuhause – nur dessen Anrufbeantworter läßt sich blicken. Um wieder raus zu kommen, gehen wir nach links zurück und sprechen den »Höhlenausgang« an.

Die Belohnung des Händlers ist ein Ballen weißer Stoff, den wir grün färben müssen. Mit dem Färbemittel aus Calypsos Laden spaziert Simon zum Brunnen, wo er die grüne Farbe einfach hineinwirft. Dann den weißen Stoff neben dem Waschkorb deponieren, damit er mitgewaschen und dadurch grün gefärbt wird. Das Resultat drücken wir dem Mann im Witzladen in die Hände, der uns daraufhin das ersehnte Sumpfling-Kostüm näht.



Wiedersehen macht Freude: Der Sumpfling rührt schon ein Süppchen an...

OK, ich habe das Kostüm. Was soll ich jetzt beim Sumpfling machen?

Sobald Simon im Restaurant angekommen ist, zieht er das Sumpfling-Kostüm an. Damit kann er durch die Tür in die Küche gehen. Nachdem wir den Köchen ein Weilchen zugehört haben, gehen wir die Treppe rauf zum Büro des Sumpflings. Im Laufe der freundlichen Unterhaltung bietet er uns die Zubereitung seiner legendären Sumpf-Suppe an – allerdings benötigt er dazu eine Schippe frischen Schlamm. Natürlich bieten wir unsere Hilfe an und erhalten dafür den Eimer. Fehlt uns nur noch eine Lichtquelle, um via Abwasserkanal den Sumpf zu erreichen.

Ich gebe auf! Wie löse ich das Tierladen-Puzzle?

Zunächst benutzt Simon die Gummihandschuhe, um ohne Stromschlag die elektrisch geladene Schildkröte aus ihrem Käfig zu holen. Dann steckt er die Schildkröte in die Kiste rechts von der Maschine. Den Apparat benutzen; als Resultat landen in den beiden linken Kisten eine normale Schildkröte sowie Zitteraale. Falls nichts passieren sollte, den Hebel an der Maschine bewegen und dann nochmals probieren. Die Aale lassen wir in Ihren Körben; die Schildkröte wird aufgesammelt und durch die Glühwürmchen ersetzt. Jetzt den Hebel bewegen, um die Funktion der Maschine umzukehren und dann den Apparillo erneut benutzen. Im rechten Korb haben wir jetzt die gewünschte Kreuzung; echte Power-Glühwürmchen mit Super-Leuchtkraft.

Der Ladeninhaber ist von unseren Forschungen so beeindruckt, daß wir ein Glas als Muster behalten dürfen. Damit wird der Abwasserkanal erleuchtet und Simon kann endlich zum Sumpf marschieren.

Hurra, die Sümpfe! Aber wie komme ich an den

Schlamm ran?
Der Weg zu den Sümpfen führt durch den Abwasserkanal. Den Deckel vor dem Kreditbüro öffnen Sie mit der Brechstange. Dank der Glühwürmchen durchschreitet Simon den Tunnel und kommt an seinem sumpfigen Ziel an. Um den Schlamm zu besorgen, geht er nach rechts zu dem Geländer. Jetzt das Bungee-Seil mit dem Geländer und anschließend den Eimer mit dem Schlamm benutzen. Ein tollkühnes Sprungmanöver später ist der Eimer gefüllt. Bevor wir zum Sumpfling zurückgehen, besuchen wir den kleinen Teich in der linken Sumpfhälfte. Benutzen Sie die Angel, um einen Fisch zu ergattern.



Augen zu und durch: Mit artistischem Geschick holt sich Simon eine Kelle frischen Schlamm.

Und wie kriege ich jetzt meine Stinkbombe?
Durch erneute Bemühung des Kostüm-Tricks gelangt Simon wieder zum Sumpfling. Dank des frisch getankten Schlamms rührt dieser seine berüchtigte Suppe an, was zu einer Detonation führt – wenigstens kann Simon noch einen kleinen Rest mitnehmen. Damit gehen wir zum Witzladen, um eine Stinkbombe mixen zu lassen. Mit diesem Prachtexemplar kann Simon seine Konkurrenten beim Magie-Wettbewerb ausschalten.

Dann muß ich ja nur noch den Magie-Wettbewerb gewinnen...
Nachdem wir dem Typen am Eingang seine Fragen beliebig beantwortet haben, betreten wir das Zelt mit den anderen Zaubern. Simon benutzt die Stinkbombe, was fast alle Konkurrenten außer Gefecht setzt.
Angesichts des letzten Mitbewerbers helfen nur noch niederträchtige Tricks: Kippen Sie einen Spritzer vom schnelltrocknenden Sumpf-Shake in sein Höhrrohr. Den anschließenden Aufruf zur Vorführung überhört der gute Mann prompt. Simon schnappt sich noch das herumliegende Zauberbuch und schreitet dann zur Vorführung. Da er der einzige Teilnehmer ist, darf er sich kurz darauf »königlicher Hofzauberer« nennen. Und mit dem entsprechenden Ausweis kann er endlich in das Schloß hinein.

Simon im Schloß

Der Prinz hat aber schöne Erbsen!
...und wenn er ein richtiges Schwert hätte, würde er Ihnen sogar seine Erbsen-Munition überlassen. Der Lösungsweg führt über den Sumpf – aber Sie müssen ausreichend qualifiziert sein, um eine Schicht bei der Schwertbewachung übernehmen zu dürfen. Benutzen Sie deshalb im königlichen Thronsaal den Fisch, um die Robbe ins Inventar zu locken.

Was mache ich nun im Schloß?
Gehen Sie in den Thronsaal zum König, der Sie zum Babysitting verdonnert (Robbe einpacken nicht vergessen!). Also husch ins Kinderzimmer...

Hilfe, wie besänftige ich das Baby?
Das Bändigen eines schreienden Säuglings ist auch für Zauberer eine schwierige Aufgabe. Benutzen Sie zunächst den Keil mit dem Mechanismus der Wiege, um das Geschaukel zu stoppen. Bei der Gelegenheit läßt sich ein Zahnrad stibitzen, mit dem wir gleich zum MacSumpfling rennen. In der Küche ist bekanntlich der Mechanismus der kaputten Uhr. Setzen wir hier das Zahnrad ein, drehen sich die Zeiger weiter, woraufhin der Tätowierer in sein Geschäft zurückkehrt. Als nächstes brauchen Sie das Schwert aus dem Sumpf, damit es beim Prinzen gegen eine Erbse getauscht werden kann.

Mir fehlt ein königliches Accessoire. Wie wär's mit einer Tätowierung?
Nachdem die Uhr im Restaurant repariert wurde, treffen wir den Tätowierer in seinem Laden an. Aber seine Preise übersteigen Simons Kreditlimit; wenigstens dürfen wir eine kostenlose Broschüre mitnehmen. Schnell geht es ins Restaurant zurück, wo wir die Broschüre dem schüchternen Knaben im Anorak geben. Der läßt sich prompt ein Tattoo einritzen – mit der erfreulichen Nebenwirkung, daß Simon als nunmehr 1000. Kunde eine Gratis-Tätowierung erhält! Er wählt natürlich das königliche Motiv, um sich im Sumpf das Schwert mopsen zu können.

Wie kriege ich dieses Sumpf-Schwert?
Links vom Sumpfeingang ist die Hüterin des Schwertes. Sie vertraut Simon erst dann eine Stelle an, wenn



Prinzessin, Matratzen... da fehlt doch nur noch das passende Gemüse...

der sich royal ausweisen kann. Jetzt haben wir ja die königliche Robbe im Gepäck, deren Vorzeigen alle Formalitäten erledigt. Da wir ein schickes Taucher-Equipment erhalten, benutzen wir die Preßluftflasche mit dem Schlauchboot und paddeln zur Schwertinsel herüber. Dank der blaublütig anmutenden Tätowierung kann Simon das Schwert aus dem Fels ziehen. Gehen Sie damit zum Schloß und tauschen Sie beim Prinz Schwert gegen Erbse.

Ich hab' die blöde Erbse – aber das Baby schreit immer noch!
Im Zimmer neben dem Baby schlummert dessen große Schwester auf verdächtig vielen Matratzen... Sie haben doch Ihre Märchen-Allgemeinbildung nicht vernachlässigt? Um die Dame aufzuwecken, benutzt Simon die Erbse mit den Matratzen. Etwas unwirsch ob der Ruhestörung wirft Madame uns einen Lolly entgegen.
Oh Schreck, das Baby verschmäht den Lutscher! Hmm, hatte der Sumpfling nicht auch liebe Kinderchen? Ein Besuch in seinem Büro lohnt sich: Sein Nachwuchs ist vom Lolly so fasziniert, daß er dafür eine Pulle Milch liegen läßt. Mit der Milch geht's zum königlichen Baby zurück, daß nach Verabreichung des guten Kuhsafts endlich Ruhe gibt.

Die bösen Dämonen lassen mich nicht vorbei!
Das Baby ist zufrieden, Simon darf endlich ins Treppenhaus Richtung Schatzkammer – und da pflaumen ihn die Dämonen aus dem Vorgängerspiel an. Wir müssen dafür sorgen, daß die beiden Typen sich nicht mehr bewegen können... wie wär's mit etwas klebriger Sumpf-Shake-Substanz?
Benutzen Sie den Becher mit dem Pentagramm auf dem Boden und schon verheddern sich die beiden erfolgreich. Allerdings kommt man jetzt auch nicht mehr an ihnen vorbei...

Na, toll! Und wie gelange ich jetzt in die königliche Schatzkammer?
Nur auf dem Luftweg. Haben Sie sich nicht ständig gefragt, wozu das verdächtige Geländer auf dem Marktplatz gut sein soll? Nun, befestigen Sie Ihren MacSumpfling-Luftballon daran. Holen Sie sich noch einen und binden Sie ihn daneben. Und schnorrt man sich gar einen dritten Ballon, ist genug Auftriebskraft erreicht: Simon schwebt an den Ballons zum Dach des Schlosses.
Da die Dämonen festkleben, darf unser Held jetzt ungestört die Schatzkammer räubern. Hier nehmen wir uns das so begehrte Mucuscade und kehren auf dem Luftweg in die Stadt zurück. Jetzt schnell zu Calypso, aber auf seinem Weg wird Simon einkassiert: Piraten schleppen ihn auf ihr Schiff und wollen ihn als Sklaven verkaufen.

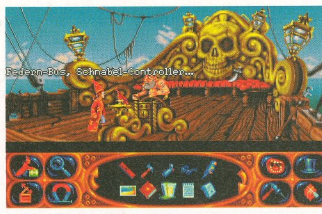
Simon auf hoher See

He, was ist das? Monkey Island?
Natürlich nicht, obwohl der Abstecher auf hoher See einige Erinnerungen weckt. Simon erwacht jedenfalls in Ketten – höchste Zeit, das Zauberbuch zu benutzen. Der Kapitän findet solche Eigenmächtigkeiten weniger erheiternd, hat aber heute seinen

Inserentenverzeichnis

Teilbeilagen:

1&1 Direkt; Interdiscount; Interest-Verlag; Starcom



Simon zählt die Vorzüge des neumodischen »Pentium-Navigations-Papageis« auf

guten Tag: Statt ihn als Haifutter zu verwenden, macht er aus Simon den Schiffsjungen vom Dienst. In der Kabine des Kapitäns lesen wir dessen Tagebuch, wo uns prompt eine Ansichtskarte entgegenfällt. Außerdem lassen wir einen der ausgestopften Papageien mitgehen und spazieren dann auf Deck.

Heimweh! Was muß ich tun, damit das Schiff umkehrt?

Sie müssen den Steuermann dazu bringen, daß er in die andere Richtung fährt. Natürlich darf der Typ im Ausguck diesen Kurswechsel nicht mitkriegen. Außerdem befindet sich das Mucuscade jetzt in der Schatzsammlung des Piratenkapitäns und muß da rausgeholt werden.

Wie trickse ich den Steuermann aus?

Am rechten Ende vom Deck kann Simon die Treppe zum Steuermann hinaufklettern. Der vertraut ganz seinem Navigations-Papagei... das läßt sich doch ausnutzen! Wir tauschen den lebendigen Papagei gegen das ausgestopfte Exemplar aus dem Inventar aus. Allerdings müßte man den Schnabel noch in Richtung Heimathafen fixieren. Dazu benutzt man den Kaugummi aus der Juniortüte, dessen Haftkraft für Schnabel-Stabilität sorgt.

Wie überliste ich den Ausguck-Typ?

Klettern Sie vom Deck aus auf den Hauptmast (Seile benutzen). Am Teleskop läßt sich nichts verbiegen, aber halten Sie doch mal die Ansichtskarte davor. Dadurch sieht der Ausgucker nicht, wenn das Schiff den Kurs wechselt.

Wie komme ich in die Piraten-Schatzkammer?

Gehen Sie nochmal in die Kabine zurück, in der Sie zu Beginn der Seereise gefangen waren. Der Zellengenosse spendiert einen Schweißbrenner; vom Totenkopf läßt sich die Augenklappe nehmen. Zurück auf dem Deck schubst Simon den Piraten über Bord, der sich so verdächtig weit über die Reling beugt. Dadurch kann er Brett, Hammer und Nägel aufsammeln. Mit dem Piraten, der an seinem Seil herumbastelt, tauschen wir die Augenklappe gegen eine Sonnenbrille.

Am rechten Ende vom Deck ist eine Kabine, in der ein Pirat friedlich in seiner Hängematte schläft. Heben Sie das Messer auf und schneiden Sie die Hängematte durch, um an die Streichhölzer zu kommen. Jetzt haben wir alles beisammen, um die Kette an der Luke zu knacken, die vom Deck in die Schatzkammer führt.

Kaum werfe ich den Schweißbrenner an, stört mich der Kapitän!

Benutzen Sie den Schweißbrenner mit dem Kettenschloß, kommt der Kapitän gleich wütend angelaufen, um dies zu unterbinden. Sobald er wieder in seiner Kabine verschwunden ist, benutzen Sie das Brett mit den Werkzeugen an seiner Kabinentür – klassischer Fall von Aussperrung. Jetzt können wir ungestört die Kette durchschweißen und aus der Schatzkammer das Mucuscade holen.

Simon auf der einsamen Insel

Ich strande auf einer einsamen Insel! Was habe ich falsch gemacht?

Gar nichts! Just als man in den Heimathafen zurücksegelt, wird das Piratenschiff versenkt und Simon landet auf einer einsamen Insel. Wir sammeln das Handtuch sowie das Schaufelteil auf und unterhalten uns mit dem merkwürdigen Strandsammler. Der Typ hat unser Mucuscade erwischt und will es nicht freiwillig herausrücken. Grrr! Allerdings verrät er seine Vorliebe für Muscheln; das muß man sich merken.

Der Strandheini hat mein Mucuscade. Wie lege ich ihn herein?

Gehen Sie erst einmal im Dschungel spazieren, wo der kleine Junge nicht an den Luftballon herankommt. Wir sind ihm behilflich (nicht erst das »nehmen«-Icon, sondern gleich das »geben«-Icon mit dem Luftballon verwenden). Im Austausch gibt's dafür eine feine Muschel. Außerdem nehmen wir den Stab, der neben dem Abfallkorb liegt, und basteln in Verbindung mit der Schaufelspitze eine funktionstüchtige Schaufel draus.

Damit geht's zurück zum Strand, wo Simon eine Sandburg baut – das daraus resultierende Loch wird mit dem Handtuch verdeckt. Darüber legen wir die Muschel als Köder und sprechen den Strandsammler an. Er kann der Versuchung nicht widerstehen, fällt ins Loch – und Simon kann in Ruhe das Mucuscade einsammeln.

Tja, und wie komme ich von dieser Insel runter?

Im Dschungel befindet sich hinter dem Abfallkorb eine Höhle. Hier ist rein zufälligerweise der Flaschengeist zuhause, mit dessen Anrufbeantworter wir schon Bekanntschaft gemacht hatten. Nach einem längeren Schwätzchen erklärt er sich bereit, Simon den Wunsch zu erfüllen, wieder bei Calypso zu sein. Allerdings hat der Geist die letzten Jahre in einer Whiskyflasche verbracht und ist dementsprechend mies drauf. Sein Zauber mißlingt; der Bursche muß ernüchtert werden.

Wie wird der Flaschengeist wieder nüchtern?

Im Dschungel geht's links zu einem Café. Der Weg zur Koffein-Quelle wird allerdings von einem fiesen Hund versperrt. Nehmen Sie ihn einfach mit ins Inventar und der Weg ist frei (eines der wenigen Murks-Puzzles – Hunde die bellen, beißen halt nicht). Im Café gibt's nur Stoff ohne Koffein – und das all nach den gräßlichen »Krönung light«-Werbespots! Simon probiert ein Täßchen, schläft prompt ein. Nach dem Aufwachen erneut Kaffee ordern, der sich diesmal mitnehmen läßt. Allerdings ist die Brühe immer noch koffeinfrei.

Wie komme ich an »richtigen« Kaffee ran?

Vom Café aus gelangen Sie auf eine Kreuzung, wo ein Dealer steht. Sprechen Sie ihn im Kleinganoven-Schnodderjargon an, damit er Ihnen vertraut. Schließlich bietet er Simon Koffeintabletten an, doch die kosten gutes Geld. Fürs erste müssen wir uns trollen, nehmen aber die Hundepfeife mit, die auf dem Pfad liegt.

Wie kann man auf dieser Insel Geld verdienen?

Weiter links stoßen wir auf einen Limbo-Wettbewerb. Um den Preis zu gewinnen müßte man unter der Stange durchtanzen – wissenschaftlich unmöglich. Vielleicht lassen sich alle Zuseher ablenken, so daß Simon unbeobachtet drüberhüpfen kann?

Und wie lenke ich den Limbo-Fanclub ab?

Simon geht zur Foltermaschine und unterhält sich mit dem Mann, der hier festgebunden ist. Schalten Sie die Maschine durch Umlegen des Hebels ein und gehen Sie dann weiter nach links, um den Generator zu richten. Wir setzen den Hund in der Tretmühle – jetzt müßte man ihn nur noch zum laufen kriegen. Kein Problem: Hundepfeife benutzen, Hund rennt, Maschine läuft, Typ schreit.

Die Reichweite der Pfeife läßt sich ausnutzen. Wir gehen zum Limbo-Wettbewerb, benutzen kurz die Pfeife und hüpfen über die Stange, während alle erschrocken weggucken. Wir kassieren das Preisgeld und kaufen dafür die Koffeintabletten, die mit dem Kaffee benutzt werden. Den Kaffee dann in die Flasche in der Höhle schütten.

Der Geist ist nun munter genug, um uns zu Calypso zu zaubern. Hier erfahren wir, daß Sordid inzwischen Alix entführt hat. Das würde Simon nicht weiter tangieren, aber Calypso denkt anders darüber: Alix retten, sonst nix Rückkehr in heimische Dimension. Auf einem Löwen reitet Simon in Sordids Schattenreich.

Simon im Vulkanland

Diese blöden Goblins lassen mich nicht in ihr Camp!

Tja, da hilft auch gutes Zureden nicht weiter. Allerdings greifen die Jungs so häufig zum Becher, daß man sie am liebsten einschläfern möchte. Kein Problem: Am Vulkanplateau wächst eine große fiese Pflanze, die ein Betäubungssekret absondert.

Igitt! Wie komme ich denn an diesen Pflanzen-Sabber ran?

Halten Sie ihr einen leckeren Köder vor die Nase... wie zum Beispiel eine saftige Miezekatze! Daraufhin kann man eine Lache des Betäubungssekrets vom Boden kratzen (leere Flasche benutzen).

Gießen Sie dann den Schlummertrunk in die Becher der Goblin-Wächter. Der daraus resultierende Super-Tiefschlaf sorgt dafür, daß Simon das Camp betreten kann.

Es ist mir ja wirklich peinlich, aber wie fange ich die Katze ein?

Die Katze taucht per Zufall an den verschiedensten Orten rund um die Todesfestung auf. Immer, wenn Simon auf sie zugeht, läuft sie ängstlich davon. Hmm, gibt es da nicht einen geschlossenen Raum, der das vereiteln könnte? Richtig: Wenn Sie die Katze in der Rollenspieler-Hütte sehen, schließen Sie die Tür. Simon nähert sich, Mieze knallt gegen die geschlossene Tür, holt sich ein sauberes Kopfweh und kann ins Inventar gepackt werden.

Der Elf ist gar nicht nett, aber sein Holz hätte ich trotzdem gerne...

Der Elf im Käfig schnöselt furchtbar herum, würde aber ein Stück Holz gegen sein Lieblingsparfüm tauschen. Benutzen Sie den Pfeffer aus dem Goblin-Vorratszelt mit dem Elfen, um ihn zum Niesen zu bringen. Noch während er niest, bieten Sie ihm schnell das Taschentuch an. Jetzt kann Simon ungerührt Soda in die Parfümflasche füllen und überreichen – der schniefende Elf riecht den Unterschied nicht.

Mit dem Holz gehen wir in den Wald, wo die revolutionierenden Holzwürmer herumhängen. Sie raspeln aus dem Rohstoff ein wunderschönes Holzgebiß. Damit gehen wir rechts in die Höhle und schenken es der Hexe, die offensichtlich unter Sprachproblemen leidet.

Was mache ich sonst noch bei den Rollenspielern?



He, dieses Rollenspiel hat wirklich eine originelle Handlung!

Den witzigen Dialogen lauschen und Sodawasser klauen. Bis zu drei Flaschen darf Simon bei sich tragen. Um eine Flasche schnell leer zu bekommen, den Strohhalm mit einer Soda-Buddel benutzen. Außerdem wollen Sie unbedingt mitspielen, um den Preis zu gewinnen: Das Dekorations-Musterbuch, mit dem man in die Todesfestung kommt. Allerdings darf Simon nur mitmachen, wenn er einen der Spieler ausschaltet. Dazu benötigt er den Trank, an dem die Hexen arbeiten.

Warum brauen die Hexen ihren Zaubertrank nicht?

Jede Hexe hat ein individuelles Handicap: Die eine leidet unter ihrer undeutlichen Aussprache, die andere hört schlecht und die dritte sieht nicht gut. Geben Sie Hexe 1 ein Gebiß, Hexe 2 eine Art Hörrohr und Hexe Nummer 3 eine Sehhilfe.

Wo kriege ich die Gegenstände für die Hexen her?

Gehen Sie mit dem Holz des Elfen zu den Würmern, um ein Holzgebiß zu erhalten. Das Hörrohr kann man von den schlafenden Wachen am Eingang des Goblin-Lagers klauen. Und als Sehhilfe dient die Lupe des kleinen Jungen.

Der Knirps rückt die Lupe nicht heraus!

Simon muß mal wieder etwas garstig werden. Geben Sie dem Buben erst die Nahrungskonzentrate aus dem Goblin-Lager und anschließend eine volle Pulle Soda zum Nachspülen. Der Aufquell-Effekt ist beachtlich: Kugelrund außer Gefecht gesetzt, kann das Bürschlein nicht verhindern, daß Simon die Lupe aufsammelt.

Och, ich darf nicht in Sordids Todesfestung!

Beim Gespräch mit den Flügelschweinen (oder was immer das sein soll) erfahren Sie, warum. Erst wenn er einen Musterkatalog vorweist, kann sich Simon als Innendekorateur ausgeben. Dazu muß er beim Rollenspiel mitmachen und eine 12 würfeln. Zur Todesfestung kommt man übers Goblin-Lager; immer links halten, über die Brücke und durch das Gerippe gehen.

Sagt es mir ganz genau: Wie gewinne ich den Musterkatalog?

Nachdem die Hexen ihren Trank fertiggebraut haben, benutzt Simon eine leere Flasche damit, um sich seine Portion abzufüllen. Damit in die Hütte der Rollenspieler und die Flasche bei einem der Mitstreiter benutzen, der sich daraufhin in einen Hund verwandelt.

Simon nimmt den verwaisten Platz ein, aber ohne Spezialwürfel gewinnt er hier keinen Blumentopf. Er braucht die gezinkten Würfel des dicken Goblins aus dem Lager. Gießen Sie dort eine volle Flasche Sodawasser in das Feuer. Während sich die Goblins die Augen reiben, schnell etwas von dem güldenen Goblinkrempel klauen. Die beiden Burschen streiten dann so heftig, daß Simon die gezinkten Würfel klauen kann. Damit geht er zurück zu den Rollenspielern, würfelt eine 12 nach der anderen und erhält schließlich den Katalog, mit dem er Sordids Festung betreten darf.

Simon in der Todesfestung

Was mache ich bei dem Tretmühlen-Goblin?

Wenn Sie die Festung betreten, nehmen Sie auf jeden Fall den Wandteppich mit (»Gobelin«, cooles Wortspiel). Dann nach links in den Generatorraum, wo



Mit dem Musterkatalog im Inventar dürfen wir Sordids Burg betreten

der Teppich in der Pfütze Goblin-Schweiß gewälzt wird. Mit dem Hebel läßt sich das Licht ausschalten, was nötig ist, um an dem Monster vorbeizukommen.

Ein großes Monster mit vielen Zähnen läßt mich nicht vorbei!

Simon muß dafür sorgen, daß das Monster ihn weder sehen, hören noch riechen kann. Achtung, Spicker: Detaillösungen folgen im nächsten Absatz!

Sehen: Hebel im Raum mit dem Tretmühlen-Goblin umlegen; das Licht geht aus. Simon marschiert jetzt im Dunkeln zu dem Monsterraum. Riechen: Den mit Goblin-Schweiß vollgesogenen Teppich tragen. Als letztes widmen Sie sich der Abteilung »hören«: Das Hündchen im Inventar ansehen (»Leise wie ein Pantoffel-Tierchen!«) und benutzen – das Resultat sind Pantoffeln zum besseren Schleichen (Im englischen Original als Wortspiel göttlich: »Puppy« wird zu »Hush Puppies«). Wir können dann passieren, gelangen durchs Treppenhaus und halten uns links.

Dieser Handlese-Mechanismus schafft mich!

Um an das Zeitbäumchen zu kommen, muß Simon den Handabdrucks-Mechanismus überlisten. Rechts ist ein Anzug von Sordid, dessen rechte Hand sich mit dem herumliegenden Schraubenzieher abmontieren läßt. Benutzen Sie diese Hand mit dem Schloß, um das Bäumchen zu erhalten.

Der Rest des Spiels läuft ziemlich selbständig ab. Das Ende ist ebenso offen wie originell – wenigstens ist klar, daß wir uns schon jetzt auf »Simon the Sorcerer 3« freuen dürfen. (hl)

SCHÖNER RASEN MIT »HI-OCTANE«

TIEFERGELEGT

Der PC ist aufgetankt, der Prozessor tiefergelegt und die Festplatte frisch geölt: Wer trotzdem nicht aus der Startbox kommt, halte sich vertrauensvoll an unsere Tips zu »Hi-Octane«.

Einen wirklich flotten PC vorausgesetzt ist Bullfrogs »Hi-Octane« ein gefundenes Fressen für Schnellfahrer und schießwütige Bleifüße. Allerdings besitzen die computergesteuerten Piloten einige Erfahrung und wissen genau, wo Ihre Schwachstellen sind. Mit ein paar Tricks halten Sie Ihre Kontrahenten aber locker auf Distanz und gleiten als Sieger über die Ziellinie.

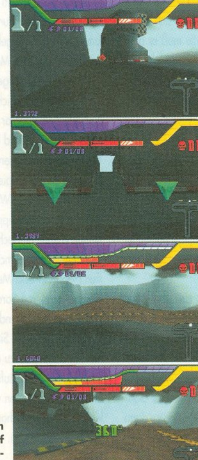
Gleich rechts von der Startrampe des ersten Kurses sind diese wertvollen Extras versteckt

Die Kurse

Das wichtigste vorweg: Lernen Sie jeden Zentimeter der Strecken auswendig! Es gibt viele Abkürzungen oder optimale Stellen für Überholmanöver, doch die müssen Sie erst finden. Schalten Sie am besten die Computergegner ab, um in Ruhe die Kurse abzufliegen. Dabei prägen wir uns zuerst den genauen Streckenverlauf ein und versuchen dann einige Hochgeschwindigkeitsrunden, um die Verformungen des Kurses bei zu guten Rundenzeiten kennenzulernen.

Dann gehen Sie gezielt auf die Suche nach guten Stellen für Überholmanöver, denn es ist oft besser, hinter einem Gegner auf der Lauer zu liegen, bevor dieser Sie mit Raketen außer Gefecht setzt. Günstige Stellen sind enge Kurvenkombinationen oder Steigungen, damit man schnell aus der Schußlinie ist.

Jede der Strecken besitzt geheime Passagen und Abkürzungen, die nicht immer offensichtlich sind. Manchmal sind es simple Streckenabsperrungen, die in einem bestimmten Rhythmus auf- und zugehen. Mit dem richtigen Timing und perfekt abgestimmten Rundenzeiten schaffen Sie es beispielsweise beim ersten Kurs, die Abkürzung zu fliegen. Der größte Vorteil ist, daß Ihnen dorthin kein Gegner folgt. Auf manchen Strecken wie dem »Trans-Asia Interstate« bringen Querfeldein-Flüge Vorteile; dort sind außerdem oft nützliche Extras versteckt.



360-Grad-Drehungen bis zum Abwinken: So poliert man auf dem »Trans-Asia Interstate«-Kurs seine Wertung auf.

Andere Abkürzungen muß man mit Raketen aufschießen. Nehmen wir zum Beispiel den »Slam Canyon«-Kurs: Dort gibt es kurz nach dem Start einen Fluß, der jedoch in einer Sackgasse endet, die Sie an dem Totenkopf-Symbol erkennen. Mit ein paar Raketen auf das Symbol öffnen Sie die Passage, die wertvolle Sekunden bringt und Ihnen einige Kurven erspart. Solche Passagen findet man auch auf anderen Strecken, wenn man die Totenkopf-Symbole aufschießt. Hinter einigen kleineren Hügeln oder Kanal-Abflüssen befinden sich außerdem willkommene Extras für die Jagd auf die Gegner. Wer fahrerisch einigermaßen sicher ist, sollte sich wertvolle Sekunden für die Bonussymbole nehmen, denn so spart man wertvolle Sekunden für's Auftanken und Nachladen der Waffen.

Der Flugstil

Auch wenn einige der Gefährte wie Autos aussehen, sind es doch Schwebegleiter, die vor allem eine Eigenheit besitzen: Sie driften in den Kurven. Das hat Nachteile, läßt sich aber auch vorteilhaft nutzen. Am wichtigsten ist das exakte Timing von Gegenlenken und dem Einsatz des Boosters. Damit werden die Gegner in Kurven ganz schnell zurückgelassen und vor allem auch haarige Stellen überwunden. Man darf allerdings nicht vergessen, daß der Booster immer einige Augenblicke benötigt, bis er aufgeladen ist.

Ein weiterer Vorteil der Vehikel ist, daß sie in der Luft um 360 Grad drehbar sind. Fliegen Sie zum Bei-



Durch schmale Ritzen gelangen Sie öfter an Extras wie hier auf dem »Thrak City«-Kurs

spiel auf dem Kurs »Shanghai Dragon« auf die Sprungschanze in der Mitte der Strecke zu, aktivieren Sie den Booster genau so, daß Sie mit Höchstgeschwindigkeit über die Rampe katapultiert werden. Sofort nach dem Abheben drehen wir das Gefährt nach links oder rechts und versuchen, uns möglichst oft um die eigene Achse zu bewegen. 360 Grad und mehr sollten mit genügend Schwung kein Problem sein; Sie verlieren dabei keine Zeit und werden in der Endabrechnung sogar noch besser bewertet. Solche Drehungen um nur 180 Grad sind optimal, um verfolgende Gegner zu beschießen. Sollte der Booster vor einer Rampe nicht voll sein, bremsen wir einfach so ab, daß wir hinter der Rampe zu stehen kommen. Dann saust der Verfolger mit Karacho über uns hinweg und wird mit ein paar Raketen bedacht.



Höchst willkommen ist diese freigesprengte Abkürzung samt einiger Extras auf dem »New Chernobyl Central«

Die Waffen

Die effektivsten Waffen sind natürlich die Raketen, deshalb sollten Sie schnellstmöglich die höchste Ausbaustufe erreichen. Auf jeder der Strecken finden Sie ein sechseckiges, gelbes Symbol, das Ihnen den doppelten Munitionsvorrat verschafft. Teilweise ist dieses Extra in Geheimverstecken, manchmal aber auch einfach nur an kleinen, verwinkelten Orten auf der Strecke zu finden. Ein Beispiel: Der kleine Raum, der auf dem ersten Kurs gleich rechts neben der Startrampe zu finden ist, enthält einige nette Bonussymbole, die man ohne großen Zeitverlust unangefochten aufsammeln darf. Selbst mit einem relativ großen Munitionsvorrat sollten Sie sich aber nicht an den bei den Computergegnern beliebten Schießorgien beteiligen, sondern besser vom Start weg mit dem Booster davonziehen. Dann fliegt man die Runden weitestgehend unangefochten vorne weg und heizt dann den Kontrahenten vor dem Überrunden mit gezielten Raketensalven mächtig ein. Warten Sie prinzipiell ab, bis das Zielkreuz rot wird, dann putzen Sie den Vorausfliegenden mit drei schnellen Salven weg. Vor Kurven oder Steigungen sind Raketen meist verschwendet, denn die Fahrer wissen gerade in den höheren Spielstufen sehr genau, wie sie den Missiles ausweichen müssen.

Droht die Munition knapp zu werden, schwächt man die Schutzschirme erst mit ein paar gezielten Salven aus dem möglichst gut ausgebauten Maschinengewehr. In dieser Zeit müßten die Raketen auch schon aufgeschaltet sein, so daß die Trefferwahrscheinlichkeit ziemlich hoch ist. Natürlich ist es in der Hitze des Rennens sehr schwer, lange genug auf einen guten Schuß zu lauern, aber mit etwas Übung sollten Sie es schaffen und sich so der lästigen Kollegen entledigen. (fs)


Warum Kurven fahren, wenn wir den geraden Weg nehmen können? Mit wenigen Raketen ist das Hindernis des »Slam Canyon«-Kurses beseitigt.

KOMPLETTLÖSUNG: »STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY«

WIEDERVEREINIGUNG

Machen Ihnen die ranzigen Romulaner und peppigen Puzzles des neuen »Star Trek«-Adventures zu schaffen? Wir offenbaren den Weg zum »Unity Device«.

Erik »Data« Krebs half in schlaflosen Nächten Captain Picard und seinen Getreuen durch die unendlichen Weiten des Weltraums. Seine Komplettlösung zu »Star Trek – The Next Generation: A Final Unity« wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Allgemeine Tips

Die Kämpfe sind im Schwierigkeitsgrad »Lieutenant« und »Captain« sehr hart. Deshalb stellen Sie auf der Brücke die Anforderungen auf »Ensign« und geben die Kontrolle über das Maschinendeck an Geordi LaForge ab. Eine Erklärung der einzelnen Manöver ist im Computer gespeichert. Bei den Landungstrupps ist in unserer Lösung nur angegeben, wer unbedingt auf den Planeten mitkommen sollte; freie Plätze dürfen Sie mit Ihren Lieblingscharakteren füllen.

Es wird hier nur eine Möglichkeit beschrieben, das Spiel zu lösen, andere Wege sollten Sie selbst erforschen. Allerdings wird die Lösung dadurch eher schwerer. Wählen Sie beispielsweise auf Allanor den scheinbar leichteren Weg, suchen Sie später einen ganzen Sektor ab. Um diesen Sektor überhaupt zu finden, müssen Sie tief in romulanisches Gebiet eindringen, was unweigerlich zu Kämpfen führt.

Rettung für die Station

Gleich zu Beginn des Spieles muß man sehr vorsichtig sein, um einen Kampf zu vermeiden. Sprechen Sie mit Data und folgen Sie seinem Ratschlag. Nachdem die Crew des Scouts an Bord gebeamt wurde, meldet sich Captain Pentara, die nicht sonderlich begeistert klingt. Wählen Sie die dritte und die zweite Antwort, worauf sich die Warbird vorerst zurückzieht und Sie den Garidianern Hilfe versprechen.

Auf dem Weg nach Horst III erhalten Sie jedoch einen Hilferuf von Cymkoe IV. Dort angekommen schicken wir einen Landungstrupp (LaForge, Crusher) auf Mertens Station und untersuchen dort das Transporter Panel mit dem Tricorder. Um der verletzten Frau zu helfen, muß das Kabel weggebeamt werden. Durchschneiden Sie es mit dem Phaser, scannen das abgetrennte Stück mit dem Tricorder und gehen zurück zum Transporterraum. Dort benutzt man das Panel, wählt »Lock-on«, »Data Cable« und zuletzt »Energize«.

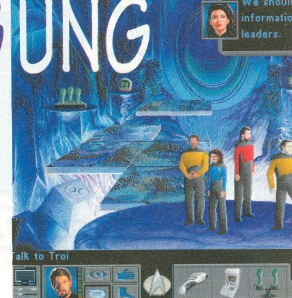
Dr. Crusher kümmert sich nun mit dem Medikit um die Verletzte. Von ihr erfährt man den Zugangscode für die Lebenserhaltungssysteme und fährt mit dem Turbolift zur Administrationsebene. Das Panel für die Lebenserhaltungssysteme befindet sich auf der rechten Seite. Dort betätigen Sie die Schalter »Emergency Systems« und »Power Redirect« und begeben sich zur Engineering-Ebene. Hier untersuchen wir die fremde Maschine mit dem Tricorder, gehen nach rechts ins Labor 4 und drücken auf der Konsole die Knöpfe »Initiate Temporary Shutdown« und »Shutdown Group 3«. Die Enterprise-Crew sackt noch den »Wave Converter« und die »Phase Inverter Coupling« ein und marschiert zweimal nach links. Geordi spricht dreimal mit Dr. Griems und bietet ihm seine Hilfe an. Das Team geht nach rechts und benutzt die »Inverter Coupling« und dann den »Wave Converter« mit dem Loch in der Leitung.

Zurück auf der Enterprise setzen Sie Kurs auf Horst III und sprechen mit Shanok. Auf Ihrer Patrouille bittet Sie Admiral Reddreck um Hilfe. Bei Morassia angekommen, beamen wir Troi, Crusher und Data auf den Planeten, die zum Labor von Dr. Hyunh-Foertsch laufen.

Die drei Kadaver nimmt man auf und untersucht sie mit dem »Sonic Scope« und dem »Biotable«. Data scannt den Computer mit dem Tricorder und nimmt dann über das »Comm Port« (wird mit dem Tricorder aktiviert) Kontakt mit Tracker Melas auf. Befragen Sie anschließend mit Counselor Troi Constable Liksze und Consultant Idia, um einige zusätzliche Informationen zu erhalten. Nun werden die »Field Units« mit dem Tricorder identifiziert und alles mitgenommen.

Beim Shuttle-Dock finden Sie einen »Microgenerator«, mit dem die Bildschirme in den Biotopen eingeschaltet werden. Das ist notwendig, um die »Field Units« einzusetzen. Dummerweise muß der Generator nach jedem Gebrauch wieder am Shuttle-Dock aufgeladen werden. Gehen Sie nun zu den einzelnen Biotopen und schicken die entsprechen »Field Units« zu jedem der auf der Karte angegebenen Lebensräume. Jedesmal wenn die »Field Units« zurückkehren, entfernen wir das mitgebrachte Testmuster mit der »Bioprobe« aus dem Labor.

Nachdem alle elf Muster eingesammelt sind, nimmt man sie mit dem »Sonic Scope« im Labor unter die Lupe. Sprechen Sie nun mit Healer Zzola und Watcher Tzudan, der sich im »Quarantine Shelter« befindet, und teilen die Ergebnisse der Untersuchungen Constable Liksze mit. Mit dem Shuttle fliegen wir zum Kraftwerk, wo Data die notwendigen Änderungen am Kontrollpult vornehmen wird. Verlassen Sie den Raum und folgen Sie den Anweisungen von Dr. Hyunh-Foertsch.

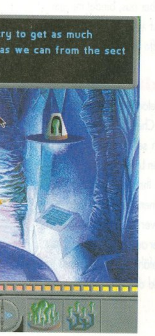


Um Aramut abzufangen, sollten Sie mit den Sekten-Führern sprechen

Jagd auf Aramut

Jetzt gilt es, Aramut abzufangen. Sobald Sie ihn gefunden haben, schalten Sie die Phaser auf und feuern, woraufhin sich Aramut sehr kooperativ zeigt. Setzen Sie Kurs auf Shonoisho Epsilon VI, wo Sie T'Bak eine Nachricht zuschicken. Nach kurzer Zeit erhalten wir eine Antwort von Laraq. Dann schickt man Riker, Data und LaForge auf den Planeten, betritt die beiden Pyramiden und spricht mit den Anführern der Sekten. Ein Bild weiter rechts befindet sich eine

weitere Pyramide. In diesem Tempel ist eine verschlossene Tür, die sich erst öffnet, wenn Sie sich dem Wächter gegenüber unwissend stellen.
Dahinter ist Aelont in einem Stasis-Feld eingeschlossen. Untersuchen Sie die Schriftzeichen mit dem Tricorder und versuchen dann, das Panel zu bedienen. Um die Schriftzeichen zu übersetzen, brauchen wir die Hilfe von Laraq, der im Ausgangsfeld wartet. Nach Aelonts Befreiung öffnen Sie mit dem Schlüssel den Safe und nehmen den goldenen Ring, den »Sonic Redigitizer« (Geordi identifiziert dieses Gerät) und den Stab mit der weißen Kugel an sich. Den Ring und den »Redigitizer« geben Sie Stamblyr, dem Sektenführer der Sänger. Der »Redigitizer« wird von Geordi oder Data eingebaut, worauf wir zwei Orchestrions erhalten.



Den Stab überreichen Sie Madia und dürfen den Transporter benutzen, wenn Sie das Orchestrion »Travelling Music« spielen. Um den Abgrund zu überqueren, spielen Sie das Orchestrion »Watch your step«, nehmen das erste Orchestrion (drei »pluvoids«), gehen eine Plattform zurück, eine nach rechts und erhalten das zweite Orchestrion (ein »pluvoid« in einer Kammer). Wir gehen eine Plattform nach unten und eine nach links, spielen das zweite Orchestrion, gehen drei vor und eins nach links und spielen »Watch your step«.
Dann nimmt man das dritte Orchestrion (zwei »pluvoids« in einer Kammer), geht wieder eins nach rechts, spielt das zweite Orchestrion, geht eins nach rechts und eins nach unten und spielt das dritte Orchestrion. Sie nehmen das vierte Orchestrion (ein »pluvoid«), gehen eins nach unten und eins nach links, spielen das zweite Orchestrion, gehen eins nach oben und eins nach links, spielen das vierte Orchestrion, gehen eins nach oben und spielen das dritte. Jetzt setzt man den blauen Talisman in die Nische in der Tür ein und nimmt im nächsten Raum die Schriftrolle an sich.

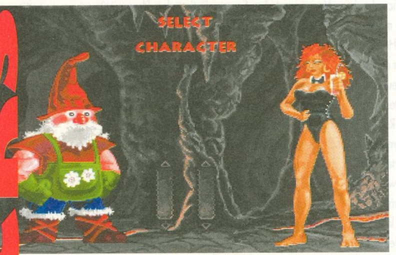
Kampf den Warbirds

Nach der Zwischensequenz rufen Sie die Sternenflotte und folgen den Anweisungen von Commander Chan. Die angreifenden Warbirds lassen sich leicht in die Flucht schlagen. Die Warbird Cionex aktiviert während des Kampfes die Selbstzerstörung, weshalb Sie »Farewell Commander« wählen, wenn der Kommandant dieses Schiffes Sie ruft; andernfalls wird die Enterprise auch zerstört. Danach kehrt man nach Frigis zurück, wenn der Hilferuf eintrifft. Wir zerstören die Warbird und beamen anschließend Picard auf den Planeten. Von Laraq erhalten Sie mehrere Gegenstände und nehmen dann Kurs auf Horst III.
Mit Picard, Data und LaForge erforschen wir den Planeten, stellen den Phaser auf Stufe 16 und feuern auf den Steinhaufen. Um das Panel im nächsten Raum zu bedienen, benutzen Sie den »Isolinear Rod« mit der Öffnung, danach den »Rod Programmer« mit dem »Isolinear Rod«. Kopieren Sie die Karte in den Tricorder. Im hinteren Raum untersuchen wir noch das Instrument mit dem Tricorder und beamen uns zurück auf die Enterprise. Nun sind genug Informationen vorhanden, um Allanor zu finden. Beim Landungstrupp müssen Picard, Data und LaForge dabei sein. Sie feuern mit dem Phaser auf höchster Stufe auf die »Alloy Seals« des »Ventilation Duct«, entfernen den »Logic Annihilator« von der Drohne und verlassen schnellstmöglich den Raum. Die Phaser darf man auf keinen Fall übergeben!
Das Panel wird wie schon auf Horst III benutzt. Sie sehen sich nun das »System Log« an, wählen danach »Initialize System« und »Activate Facility« aus. Im nächsten Raum finden Data und LaForge heraus, wie die Drohnen deaktiviert werden (Die Metallplatte und die Büroklammer sind übrigens nutzlos). Die große Tür wird mit dem Tricorder gescannt und deren Schaltkreise mit dem »Logic Annihilator« blockiert. Wenn eine Drohne kommt, wird diese deaktiviert. Nach Entfernung des »Annihilators« marschieren wir durch die Türe und benutzen das Panel, um die Drohne bei der Ladestation zu entfernen. Dann werden die Energie und die Nachladestation eingeschaltet und wenn die Drohne aufgeladen ist, wird die Energie wieder deaktiviert. Leuchtet nur noch eine Lampe am Kondensator, zerstört man ihn mit dem Phaser.
Danach erscheinen ein paar Chodaks und bringen Sie zu Admiral Bradnock. Sagen Sie ihm, daß Sie nur auf einer archäologischen Erkundungsmission und ausschließlich an Wissen interessiert seien. Geben Sie auf keinen Fall zu, daß Sie einen »Isolinear Rod« haben und bestehen Sie darauf, alleine die Hall of Record zu suchen. Im rechten Raum befindet sich ein Transporter. Von der linken Reihe muß die untere und von der oberen die linke Lampe leuchten, dann aktiviert man den Transporter. Ist alles glatt gegangen, benutzen wir den Timer auf der rechten Seite und gehen zum Transporter. Um sich später wieder zurückzubeamen, müssen die mittlere Lampe der linken Reihe und rechte Lampe der oberen Reihe angewählt werden.
Das Sicherheitssystem wird folgendermaßen ausgeschaltet: Schießen Sie mit dem Phaser auf einen der Sensoren, worauf Data merkt, daß die Phaser auf eine bestimmte Frequenz eingestellt werden müssen. Man scannt den Sensor, justiert den Phaser entsprechend und schießt mit höchster Stufe auf alle drei Sensoren, bevor man den Raum verläßt. Aktivieren Sie das Panel beim Obelisken und wenn Sie die Karte sehen, kopieren Sie selbige in den Tricorder, bevor Admiral Brodnack erscheint. Gehen Sie nun den selben Weg zurück zum Ausgangspunkt. Dank der Karte ist es kein Problem, das »Unity Device« zu finden.
Den »Security Rod« ignorieren wir einfach. Er kann zwar mit der Büroklammer entfernt werden, doch den Zugangscode erfahren Sie nur, wenn Sie dem verletzten Optimator 2 helfen. Diesen findet man nur, wenn man nicht alleine zur Hall of Record gelangt ist. Sollten Sie die Karte nicht bekommen, müssen Sie zu einem Pulsar im Gombara Sektor fliegen, der zu einem schwarzen Loch geworden ist. Wenn man Trois Ratschlag befolgt und 30 Lichtjahre vom schwarzen Loch wegfliegt, weiß man zumindest, daß sich das »Unity Device« im Sektor Thong befindet (die genauen Koordinaten sind 9-14-16).

Auf dem »Unity Device«

Auf der Oberfläche des »Unity Device« angekommen, betreten Sie die Transporterplattform. Nach dem Beamen findet Picard Admiral Bradnock und Captain Pentara wieder und besteigt den Gleiter. Pentara bietet ein Bündnis an, das wir annehmen. Nun geht man durch die hinterste Tür und kurz darauf beginnt der Test. Nehmen Sie vom Tisch die rechte Halbscheibe, die auf Pentara zielt, weg und nach drei Runden wird sich Bradnock geschlagen geben. Überreden Sie auch ihn zur Zusammenarbeit.
Als nächstes müssen Sie sich alle Teile des Schildgenerators ansehen. Wir stecken die beiden Halbscheiben zusammen und fügen sie in eine der Luftlücken ein. Man bittet auch Bradnock und Pentara um ihre Scheiben, denn der Generator versagt, wenn jede Luftlücke ausgefüllt ist. Verlassen Sie nach rechts das Bild und benutzen Sie das Artefakt, um Picard, Pentara und Bradnock über den Abgrund zu transportieren.
Mit dem Schlüssel öffnen wir die Tür im nächsten Bild und drücken den Knopf neben der Stasis-Kammer, um das fremde Wesen aufzuwecken. Wenn das Wesen fragt, wofür wir das »Unity Device« einsetzen wollen, wählen wir die erste Antwort und werden in die Kontrollkammer eingelassen. Den Test mit der Borg-Flotte bestehen Sie, wenn Sie das Panel wieder deaktivieren, ohne eine Maßnahme auszuwählen. (fs)

KLEIN & FEIN



Mit unseren Cheats dürfen Sie die ulkigen Geheimfiguren von »Warriors« spielen

Warriors

Die Cheat-Codes zum Mindscape-Prügelspiel »Warriors« fand Karate-As Josef Kraft heraus. Geben Sie wie im Handbuch beschrieben »CHEAT« ein und dann folgende Codes:

eleventh	**Aktiviert den Master**
gardener	**Aktiviert Tom Teck**
dunk	**Aktiviert Scott**
pam	**Aktiviert Pamela**
numberone	**Aktiviert Captain Warrior**
circus	**Arena ist verfügbar**
nopain	**Keine Waffen**
tyson	**Keine Special-Moves**
nogain	**Spielfigur verliert Waffe nicht**
woo	**Special-Energie nimmt nicht ab**
nbk	**Kampf dauert nur eine Runde**
finalfive	**Kampf dauert fünf Runden**
snowwhite	**Winzige Spielfiguren**
evildeath	**Splatter-Modus mit mehr Blut**
forqa	**Development-Tools zum Level-Überspringen**
easyspecialmoves	**Vereinfachte Special-Moves**

Die Special-Moves funktionieren für jeden Kämpfer im Cheat-Modus: 1. Vor, vor, Schlag; 2. Vor, vor, Tritt; 3. Zurück, vor, Schlag und 4. Zurück, vor, Tritt (nur beim Master).

Wing Commander 3

Kilrathi-Jäger Christopher Semturs empfiehlt, »Wing Commander 3« von der DOS-Ebene aus so zu starten: »wc3 -mitchell«. Beim Start sollte eine Stimme »Mitchell« rufen und Sie dürfen während eines Flugs bequem mit »STRG+W« das aktuelle Ziel zerstören und mit »STRG+ALT+W« alle feindlichen Schiffe. »ALT+D« zeigt die Debugging-Routinen der Programmierer an.

Full Throttle

Um bei »Full Throttle« die nervige Kampf-Sequenz der Biker zu überleben, sollten Sie den Tip von Daniel »Hell's Angel« Kreiss befolgen. Drücken Sie einfach »Shift+V«, sobald die Biker von vorne zu sehen sind.

Super Street Fighter 2 Turbo

Den Kämpfer Akuma aus dem Intro von »Super Street Fighter 2 Turbo« muß man mit einem kleinen Trick anwählen, fand unser Leser Philipp Schornberg heraus. Bewegen Sie den Cursor auf folgende Spielfiguren und verweilen jeweils etwa zwei Sekunden darauf: Zuerst Ryu, dann T. Hawk, als nächstes Guile und zuletzt Cammy. Nun geht es zurück auf Ryu und nach weiteren zwei Sekunden drücken Sie alle drei Punch-Buttons gleichzeitig. Akuma steuert sich ähnlich wie Ken und Ryu.

Master of Magic

Magische Artefakte zu Discount-Preisen – mit dem Trick von Peter Grimsehl zu »Master of Magic« kein Problem. Rufen Sie den »Artifact Creation Screen« auf und wählen als Gegenstand »Wand« oder »Staff« aus. Diesen belegen Sie mit mindestens einer beliebigen Eigenschaft und klicken abschließend auf »Spell Charges«. Nun suchen Sie sich Ihren Lieblingsspruch aus und binden ihn getreu des Mottos »klotzen statt kleckern« gleich viermal ein. Jetzt klicken Sie wieder auf »Spell Charges«, wodurch diese wieder verschwinden und der freigewordene Eigenschaftspunkt nach Belieben neu vergeben werden darf. Wählen Sie abschließend einen netten Namen für das Artefakt und verlassen den Screen mit »ok«. Außerdem lassen sich damit auch Zaubersprüche in Waffen einbinden, so daß auch nicht magiebegabte Helden Item-Sprüche auf die Gegner loslassen können. Verfahren Sie wie oben, wählen aber eine beliebige Waffe und belegen sie mit ein bis drei Eigenschaften. Dann klickt man auf das »Staff«-Symbol, wählt »Spell Charges« an, sucht den Zauber aus, bindet ihn viermal ein und klickt wieder auf »Spell Charges«. Jetzt wechseln Sie zurück zur Waffe und klicken auf »ok«.

Terminal Velocity

Im Actionspiel »Terminal Velocity« haben die Programmierer nicht nur etliche Cheats (PC Player 7/95) verewigt, sondern auch sich selbst. Fliegen Sie auf dem dritten Planeten im ersten Level ganz am Anfang über die hohe Kante hinter Ihnen auf ein Hochplateau. Dort sind in einer kleinen Senke vier Speicher mit verschiedenen Boni versteckt. Jenseits der »Mauer« gelangt man wieder auf die Ebene und fliegt geradeaus ins Dunkel. Ungefähr bei Distanz 830 im Sektor 62228 taucht ein Bild des Apogee-Programmierteams auf.

Jagged Alliance

Um seine Söldner bei »Jagged Alliance« aufzupeppen, ändern Sie einen beliebigen Spielstand, wie es das Bild von Dennis Zimmer zeigt (rote Ziffern). Die beiden unterstrichenen Werte »53« geben die aktuelle bzw. die maximale Lebensenergie an. Beide Werte sollten gleich groß sein, sonst ist der Söldner verwundet. Die anderen Werte geben die Eigenschaften Agility, Dexterity, Wisdom, Medical, Explosives, Mechanics, Markmanship und den Erfahrungslevel an. Sie dürfen Werte bis maximal 64 eingeben, für dem Erfahrungslevel sollte 09 ausreichen. Von Sven Fäßler stammt der Tip, wie Sie Gegenstände von einem Söldner zum anderen transportieren, ohne auf dessen Aktionspunkte zu achten oder die Figuren nebeneinander zu stellen. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand auf der Hand- oder Rucksackleiste an und wählen dann mit den Tasten »F1« bis »F8« den neuen Söldner an, dann können Sie das Objekt ablegen oder benutzen. (fs)

```
Disk Editor
Objekt  Bearbeiten  Verbindung  Anzeige  Info  Werkzeuge  Hilfe
000000F0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000100:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000110:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000120:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 3B 01 3B 01  ............;.;.
00000130:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000140:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000150:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000160:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000170:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000180:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 47 61 72 79 00 00  ..........Gary..
00000190:  00 00 00 00 00 01 00 02 - 07 00 00 00 00    01 53  ...............S
000001A0:  53    00 00 00    64 44 - 3B 3C 0B 0E 16 43 01     S.....dD;<.Л.C..
000001B0:  00 00 00 00 00 00 00 01 - 01 00 00 00 00 00 00 00  ................
000001C0:  00 00 00 00 00 00 0A 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
000001D0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
000001E0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
000001F0:  00 00 00 00 00 00 40 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ......@.........
Cluster 34.886, Sektor 558.584
00000200:  00 01 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00  ................
00000210:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 01 06 64 00  ..............d.
00000220:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 4C 63 64 00 00 00 00 00  ........Lcd.....
Datei                                          Cluster 34.886
C:\JAGGED\game4.sav                 Datei-Offset 240, Hex F0
```

So verändern Sie einen Spielstand von »Jagged Alliance«

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

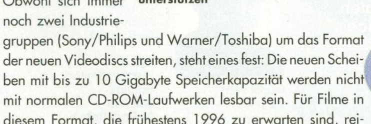
Tips und Tricks rund um den PC

Welches MPEG ist das Beste?

Was ist der Unterschied zwischen MPEG 1, 2 und 4? Und welcher hat die höchste Kompressionsrate? Welcher Standard hat die beste Bild- und Tonqualität? Kann man die späteren DVD (Digital Video Discs) im MPEG-2-Standard mit den heutigen Dekompressionskarten und CD-ROM-Laufwerken lesen? ***(Ingo Witzky, Münden)***

Die Video-Kompressionsformate MPEG 1 und 2 unterscheiden sich technisch im wesentlichen nur darin, daß bei MPEG-2 Filme im »Interlace«-Format gespeichert werden können, bei dem zwei Halbbilder statt eines ganzen verwendet werden (so arbeitet auch das gute alte analoge Fernsehen). MPEG-2-Decoder werden auch höhere Auflösungen verstehen können. Der jetzige MPEG-1-Standard arbeitet etwa mit normaler VGA-Auflösung, MPEG-2 aber z.B. mit Super VGA. Da die heutigen MPEG-1-Decoder auch nur das RAM für diese Auflösung enthalten, ist es unmöglich, ein größeres MPEG-2-Bild zu dekodieren. Umgekehrt werden MPEG-2-Geräte auch MPEG-1-Filme abspielen können. Außerdem wird MPEG-2 mehrere digitale Tonspuren ermöglichen, so daß auf einer einzigen Videodisc ein Film in mehreren Sprachen gleichzeitig gespeichert ist - Sie können sich dann die Sprache Ihrer Wahl aussuchen.

MPEG-4 war in der Theorie ein »schlechteres« MPEG, das zum Beispiel für Videokonferenzen und Bildtelefone eingesetzt werden sollte, bisher aber nicht im praktischen Einsatz ist.



Bis jetzt gibt es nur (wenige) Spiele, die MPEG 1 unterstützen

Obwohl sich immer noch zwei Industriegruppen (Sony/Philips und Warner/Toshiba) um das Format der neuen Videodiscs streiten, steht eines fest: Die neuen Scheiben mit bis zu 10 Gigabyte Speicherkapazität werden nicht mit normalen CD-ROM-Laufwerken lesbar sein. Für Filme in diesem Format, die frühestens 1996 zu erwarten sind, reichen also weder MPEG-1-Decoder noch normales CD-ROM aus.

Immer mehr, immer mehr

Ich werde mir in nächster Zeit einen neuen Computer zulegen. Es wird wohl ein Pentium 90, 100 oder 120 sein. Aber wieviel Rechenleistung machen 10 MHz aus? Gibt es Spiele, die auf einem 100er oder gar auf einem 120er noch »flüssiger« laufen? ***(Andreas Müller, Kaufstadt)***

Zwischen dem Pentium/90 und dem Pentium/100 gibt es kaum Unterschiede (bis auf den Preis). Der 120er ist dann sichtbar schneller, aber eben auch nur um 20 Prozent und keinesfalls gleich doppelt so schnell. Im Moment würden wir uns einen Pentium/90 kaufen, am besten mit einem aufrüstbaren Motherboard (bis Pentium 133/150), und erst in einem Jahr an schnellere Prozessoren denken, wenn die Preise wieder gefallen sind.

Einfach aufrüsten

Ich habe einen 486SX/25 mit 8 MByte RAM und einer VGA-Grafikkarte. In letzter Zeit stellen die Spiele immer größere Anforderungen. Deshalb wollte ich meinen PC aufrüsten. Ich kenne mich aber nicht so gut mit diesen ganzen Coprozessoren aus. Darum wollte ich nach Eurer Meinung fragen, wie ich meinen PC möglichst billig aufrüsten kann. ***(Stephan Kopp, Niedernburg)***

Am einfachsten rüsten Sie Ihren PC mit einem speziellen »Overdrive«-Prozessor auf. Bei Ihrem Board kämen die Modelle 486DX2/50 oder 486DX4/75 in Frage. Wie die Ziffern am Ende der Prozessor-Bezeichnungen andeuten, läuft Ihr PC dann intern mit 50 oder 75 MHz, was das System spürbar beschleunigt. Einsetzen können Sie diese Prozessoren sogar selber, und zwar anstelle des 486SX/25.

Wahrscheinlich gibt es in Ihrem PC noch eine weitere Fassung, die im Moment leer ist. Dieser sollten Sie keine Beachtung schenken. Sie ist für einen älteren 487SX/25 gedacht, der langsamer als die DX2- und DX4-Varianten ist. Eventuell läßt sich Ihr Board auch mit anderen Prozessoren bestücken, wobei Sie dann etwas billiger als mit den speziellen Overdrive-Varianten wegkommen. Wenn Sie allerdings mit den Beschreibungen des Motherboard-Handbuchs auf Kriegsfuß stehen, sollten Sie die Aufrüstung lieber einem erfahrenen Händler überlassen. Vielleicht lohnt sich dann auch ein kompletter Austausch des Motherboards.

Disketten-Trauma

Ich habe da ein kleines Technik-Problem mit meinem Pentium/60. Lege ich die »Diskette 1« eines Programms in das Laufwerk ein, um dieses zu installieren, erscheint normalerweise der Inhalt der Diskette beim Tippen des Befehls DIR. Bis hierhin ist noch alles normal. Lege ich aber »Diskette 2« ein und tippe nochmals DIR, erscheint wieder der Inhalt von Diskette 1. Ich kann deshalb zum Beispiel kein Programm von Diskette installieren. Ich muß alle Disketten auf die Festplatte kopieren und das Programm von dort aus installieren. Könnt Ihr mir sagen, was da nicht stimmt? ***(Maik Teetzen, Magdeburg)***

Für dieses Phänomen kann es mehrere Möglichkeiten geben: 1) Irgendein Festplatten/Disketten-Cache schießt hier über sein Ziel hinaus. Normalerweise soll der Cache einmal gelesene Daten im Speicher Parat halten, wodurch wiederholte Zugriffe auf die selben Daten schneller ablaufen. Unerwünscht ist das jedoch bei dem Verzeichnis einer Diskette. Entweder handelt es sich bei dem Übeltäter um einen Software-Cache, der sich per CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT aktiviert, oder Sie haben einen Cache-Controller in Ihrem System stecken, der auch gleich noch die Diskettenlaufwerke mitcachet. Bei einem Software-Cache sollten Sie grundsätzlich Microsofts SMARTDRV verwenden, das ab Version 5.00 zum Lieferumfang von MS-DOS gehört. Einen Hardware-Cache erkennen Sie daran, daß die Kabel für die Diskettenstation und die Festplatte an einer recht großen Platine angeschlossen sind. Falls in Ihrem PC tatsächlich ein Cache-Controller sitzt, müßten Sie dafür auch ein Handbuch und eine Diskette mit Programmen besitzen. Mit den Programmen können Sie dem Controller sein Verhalten abgewöhnen.
2) An Ihrem Laufwerk und/oder Disketten-Controller ist die »Change Disk«-Leitung kaputt. Diese Leitung teilt dem PC mit, wenn eine Diskette gewechselt wurde. Hier hilft nur der Weg zur Werkstatt.
3) Wenn das Problem im wesentlichen bei Kopien oder eigenen Disketten auftritt, verwenden Sie wahrscheinlich ein Formatier-Programm, das jeder Diskette die gleiche Seriennummer gibt. In diesem Fall kann MS-DOS ins Schleudern kommen, da es Disketten anhand der Seriennummer identifiziert. Welche Seriennummer eine Diskette hat, können Sie sehen, wenn Sie den Befehl »CHKDSK A:« (bzw. »B:«) eingeben. Haben alle Disketten die gleiche Zahl hier stehen, ist der Bösewicht gefunden; verwenden Sie dann in Zukunft ein anderes Programm zum Formatieren der Disketten.

Ich hör' nichts mehr

Ermutigt durch Euren Bericht über Computermusik in Ausgabe 5/95 kann ich nun stolz den Besitz einer Sound Blaster AWE32 und eines Goldstar 49-GMK MIDI-Keyboard vermelden. Eine kleine Macke hat die Sache allerdings: Bei aktivierter MIDI-Software innerhalb von Windows nimmt die Soundkarte brav die Informationen des MIDI-Keyboards entgegen, sprich, wenn ich eine Taste drücke, erklingt der dazu passende Ton. Spiele ich aber eine WAV-Datei, ist es danach mit dem Keyboard-Geklimper vorbei. Nicht immer, aber immer öfter regt sich dann in der Soundkarte beim Spielen auf dem Keyboard nichts mehr, während das Abspielen vorgefertigter MIDI-Daten nach wie vor einwandfrei funktioniert.
(Torsten Zöllner, Burbach)

Dabei handelt es sich vermutlich um einen Fehler in den Windows-Treibern der AWE32-Karte. Solange Creative Labs da nichts neues anbietet, fällt uns nur folgender Ausweg ein: Verwenden Sie anstelle des mitgelieferten MIDI-Treibers von Creative Labs den MPU-401-Treiber von Microsoft. Sie binden ihn mittels der Systemsteuerung unter »Treiber/Hinzufügen...« ein. Konfigurieren Sie anschließend Ihren MIDI-Mapper und Ihre MIDI-Software auf den MPU-Treiber. Wenn der Fehler dann immer noch nicht behoben ist, hat die Karte vermutlich eine Macke.

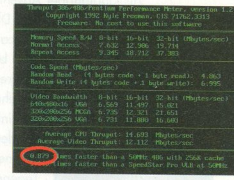
Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
TECHNIK-TREFF
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
oder per EMail: TTREFF@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

Thruput unbrauchbar?

Animiert durch die Beantwortung der Anfrage von C. Wyninger (AMD 486/100 und THRUPUT-Ergebnis) in Ausgabe 7/95 habe ich das System meines 486DX4/100 (256 KByte Cache, 16 MByte RAM, Miro 16Si-Grafikkarte 2 MByte RAM und Cache-Controller ebenfalls 2 MByte RAM) einem Leistungstest unterzogen. Dabei bin ich bezüglich des THRUPUT-Programm auf eine Merkwürdigkeit gestoßen. Nachdem mich die Testwerte nicht zufrieden stellten, deaktivierte ich entsprechend Eurer Empfehlung den Cache im BIOS. Kurioserweise verbesserten sich danach die Testwerte in besagtem Programm. Andere Testprogramme zeigten hingegen »normale« Reaktionen. Insofern bin ich derzeit geneigt, aufgrund der völlig atypischen Testwerte dem Programm THRUPUT zu mißtrauen. Oder habt Ihr hierfür eine Erklärung? ***(Johannes Keulen, Köln)***



Was sagt der Wert des Testprogramms »Thruput« wirklich aus?

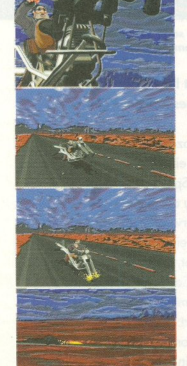
Das Programm THRUPUT mißt beim Mikroprozessor nicht, wie schnell dieser rechnet. Stattdessen tüftelt es einzig und alleine aus, wie flott der Prozessor Daten in den Speicher schreibt oder aus ihm liest. Das Ganze soll also dazu da sein, um die Leistung des Boards zu ermitteln. THRUPUT verwendet für seine Messungen nur 16 KByte an Daten, die es ein einziges mal benutzt. Da ein Cache nur dann Sinn macht, wenn ein Programm seine Daten öfters benötigt, ist der Cache bei THRUPUT unwirksam. In einigen Boards verlangsamt er dann sogar die Arbeit des Programms, was sich so erklärt: Bevor die CPU die Daten zu sehen bekommt, muß das Motherboard diese erst in den externen Cache laden, von wo aus der Mikroprozessor sie dann in den internen Cache holt. Das alles kostet mehr Zeit, als wäre der Cache gar nicht vorhanden. In der Praxis kommt dieses von THRUPUT künstlich erzeugte Verhalten nicht vor. Sonst wäre ein Cache tatsächlich unsinnig. Mit dem THRUPUT-Wert sollten Sie deshalb niemals Rückschlüsse auf Ihre Systemgeschwindigkeit ziehen, denn dafür ist das Programm gar nicht gedacht. **(bs/hf)**



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Adventure-Niedergang?

Als langjähriger Adventure-Spieler hat mir Eure Juni-Ausgabe schwer zugesetzt. Die Rede ist vom Test des Programms »Full Throttle« von LucasArts, welches einen traurigen Trend innerhalb des Genres bestätigt. Daß Komplexität und Spieltiefe in einem Adventure im Zeitalter der sich drehenden Schillerscheibe immer mehr durch megabyte-triefende Video-Sequenzen und vereinfachte Eingabemöglichkeiten ersetzt werden, ist wohl eine nicht mehr zu verleugnende Tatsache. Programmierteams wie Legend Entertainment sind die sprichwörtliche Ausnahme von der Regel.



Streitpunkt »Full Throttle«: LucasArts auf dem falschen Weg?

Umso bedauerlicher ist der Weg des (bis dato) Branchenführers LucasArts, welcher mit Full Throttle beschritten wurde. Bei einem Probespiel in einem Kaufhaus mußte ich feststellen, daß das Programm dort Mängel aufwies, wo eigentlich der Kern eines jeden Adventures liegt, nämlich den Puzzles. Zwar ist den Programmierern zugute zuhalten, daß sie nicht auf den »interaktiven Film mit echten Schauspielern« Zug aufgesprungen sind, sondern eine atmosphärisch dichte Comic-Grafik mit fetzigem Rocksound abgeliefert haben. Aber wo bleibt der durch die Kombination von Gegenständen entstehende Spielspaß, wenn einzelne Spielabschnitte gerade mal eine Handvoll zu besuchende Orte aufweisen und jeder aufgesammelte Gegenstand kurz darauf zum Einsatz kommt?

Hier setzt auch meine Kritik an Eurer Bewertung an. Mit 80 Punkten habt Ihr für Eure strengen Maßstäbe recht tief in die Wertungskiste gegriffen. Mir ist es lieber, ein Puzzle auch mal durch Ausprobieren zu lösen, als durch lästige Action-Sequenzen am schnellen Durchspielen gehindert zu werden.

(Michael Bernd, Kirkel)

Beim Test von »Bioforge« wurde von einigen Lesern kritisiert, daß wir Atmosphäre und Spielgefühl bei der Gesamtwertung nicht ausreichend gewürdigt hätten. Und bei »Full Throttle« soll's nun umgekehrt sein? Wir waren natürlich vom bescheidenen Umfang des Programms enttäuscht, andererseits durch die Story begeistert. Die Wertung »glatt 80« sollte rüberbringen, daß hier viel Qualität geboten wird – aber eben zu wenig Quantität. Und die Puzzles alleine bringen's auch nicht: Da mögen Legend-Adventures noch so anspruchsvoll sein; geschliffene Mainstream-Titel wie Full Throttle sprechen eine viel größere Zahl von Spielern an. Mit dreifacher Puzzledichte wäre das neue LucasArts-Programm wohl reif für eine 90er-Wertung gewesen; so ist's »nur« eine 80.

Messemasse

Der Messebericht von der E2 (oder E4?) ist ja schön und gut, aber dann doch etwas lang mit 22 Seiten (+ 3 Seiten für Extra-Berichte), zumal der Gesamtumfang des Heftes bei 168 Seiten blieb. Sicher, bei der Masse an Spielen erreicht man leicht viele Seiten, und auf Bilder zu verzichten wäre noch schlechter, aber wäre es nicht doch kürzer gegangen?

(P. Grögeas, per E-Mail)

Die E3 ist immerhin die Über-Messe, wo die dicksten Softwarefirmen ihre Produktpalette für die nächsten eins, zwei Jahre vorstellen. Da wollen wir unsere Leser natürlich ausführlich informieren und nicht die Hälfte der Neuheiten unter den Tisch fallen lassen. Man trenne sich außerdem von der »Da wird was weggenommen«-Denke: Wegen dem Messebericht ist kein einziger Spieletest gekürzt und keine Lösung geschoben worden. Hätten wir 16 Seiten weniger über die E3 geschrieben, wäre das Heft 16 Seiten dünner geworden – und das wollten wir dann doch niemandem zumuten.

Frust contra Herausforderung

Ich kenne zwar das Durchschnittsalter Eurer Leserschaft nicht, vermute aber, daß ich mit meinen 30 Lenzen eher zur Oldie-Schicht zähle. Wenn ich mich nach etlichen Stunden Arbeit abends vor den heimischen PC setze und ein Spiel anwerfe, wünsche ich mir vor allem eines: spaßige Zerstreuung mit Erfolgserlebnis. Mit einem Spiel, daß mir wegen fehlender Einstellmöglichkeit des Schwierigkeitsgrades keinerlei leicht zugänglichen Spielspaß bringt, kann ich nichts anfangen. Positive Beispiele: »NASCAR Racing«, »Civilization«; negative Beispiele: »Dark Forces«, »X-Wing«. Was spricht gegen die Tatsache, allen Spielern einen ihren Fähigkeiten entsprechenden Spielspaß zu ermöglichen? Ich habe nicht die Zeit, mich jeden Tag mehrere Stunden mit einem Spiel zu beschäftigen.

(Stephan Behr, Steinbach)

Das Thema ist momentan ein heißes Eisen bei den Leserzuschriften. Es wird kontrovers diskutiert, wobei sich ein Übergewicht für die »Mehr Fairneß«-Bewegung abzeichnet. Auch Hubert Maaßen plädiert nachfolgend für weniger Frust.

Gerade bei den Spielen »Dark Forces« und »Magic Carpet«

habe ich mich schon enorm über die mangelhaften Speichermöglichkeiten geärgert. Diese halte ich nicht für zeitgemäß, da infolge der weiten Verbreitung des PC die Spiele nicht nur von Schülern oder Studenten, sondern auch von berufstätigen, älteren Spielern gekauft werden. Mein Ärger geht so weit, daß ich Ihnen vorschlagen möchte, diese Spiele pauschal mit einem Abzug von 15 – 20 Bewertungspunkten zu belegen.
Ich selbst (36 Jahre, voll berufstätig, verheiratet) kann ein solches Spiel höchstens sonntags starten, da nur dann die zeitliche Möglichkeit (und das Verständnis seitens der besseren Hälfte) besteht, 2 – 3 Stunden für ein Computerspiel abzuzweigen, um einen kompletten Level in einem Stück zu absolvieren. »System Shock« habe ich auch nach Feierabend gerne für 30 – 45 Minuten gestartet und motiviert zu Ende geführt; bei Dark Forces ist mir dies bis jetzt nicht gelungen, da mir das Spiel nach der x-ten Unterbrechung und Fehlversuchen nur noch Frust bietet.
Mein Fazit nach diesen ärgerlichen Erfahrungen ist, daß ich solche Spiele nicht mehr erwerben werde. Für die Einführung eines entsprechenden Hinweises in Ihrem Bewertungskasten (»keine Direktspeicherung«, o.ä.) wäre ich Ihnen deswegen dankbar. **(Hubert Maaßen, NL-Landgraaf)**

Beliebiges Speichern sollte bei Action-Adventures eigentlich Standard sein. Bei Ausnahmen von der Regel (wie z.B. Dark Forces) werden wir im Test darauf hinweisen. Auf die Gesamtwertung wird sich das aber nicht auswirken; da käme sich die Fraktion der »ambitionierten Spieler« etwas verschaukelt vor. Und die meldet sich gleich zu Wort...

Spannung ohne Speichern

Die Diskussion über die Speicheroption in Spielen hat mich zu ein paar Gedanken angeregt. Mich persönlich hat der Speichermodus von Dark Forces zuerst auch abgeschreckt. Da latscht man eine halbe Stunde in einem Level rum, nur um kurz vor Schluß in einen fiesen Hinterhalt zu geraten und wieder von vorne anzufangen. Doch nachdem ich mir meine Mittelmäßigkeit eingestand und mich somit mit der mittleren Schwierigkeitsstufe zufrieden gab, fing das ganze an Spaß zu machen! Die Gegnermassen wurden weniger; Dark Forces dadurch wesentlich fairer. Durch die fehlende Speichermöglichkeit kam eine unwahrscheinliche Spannung ins Spiel: Jede Ecke wurde vorsichtig umrundet, Granaten an uneinsehbare Stellen geworfen, und lief man wirklich einmal in heftiges Feindfeuer, rannte man wie der Teufel davon!
Ich hatte selten ein so intensives Gefühl, »mittendrin« zu stecken. Vor jeder Mission wurden die Ärmel hochgekrempelt, die Raumbeleuchtung justiert und die Maus zurechtge-



Entlastung für Dark Forces: »fair und unwahrscheinlich spannend«.

legt. Bei jeder Aktion stand nun wirklich etwas auf dem Spiel. Ich bin der Meinung, ein beliebiges Speichern hätte diese Spannung verhindert.

Ich sehe wohl das Argument des hohen Frustfaktors, der sich schnell bei unfairen Spielen ohne Speichermöglichkeit einstellt. Aber mir kann keiner erzählen, Dark Forces sei auf »easy« unfair. Je weiter ein Spiel durch geschicktes Design den »Abspeicherbedarf« senkt, umso mehr nähert es sich der Realität und umso mehr Atmosphäre verbreitet es. **(S. Fichter, per E-Mail)**

Hochbetrieb

Ich frage mich schon lange, welches Betriebssystem nun wirklich am besten für Spiele ist. Zur Zeit benutze ich noch DOS 6.22, aber ich war schon knapp dran mit meinem DX2/66 auf OS/2 umzusteigen. Da nun (hoffentlich) bald Windows 95 erscheint, will ich Euch fragen, was Ihr mir empfehlt.

(Jochen Gary, per E-Mail)

Seit letztem Monat nehmen wir Windows 95 unter Spiele-Gesichtspunkten auseinander. Da sieht's auf jeden Fall besser aus als bei OS/2, wo es nie nennenswerten Spiele-Support gab. Im Moment ist man mit DOS 6.22 sehr gut bedient; spätestens bei Erscheinen der ersten Win-95-only-Spiele macht der Aufstieg zu Windows 95 Sinn. Wer primär mit seinem PC spielt, kann auf OS/2 verzichten.


Flight Unlimited erfreut »ernsthafte« Flieger

Gefahr für den PC?

Kürzlich habe ich mir seit langem mal wieder eine Videospiele-Zeitschrift gekauft (»Maniac«). Sehr interessant fand ich die neuen 32- und 64-Bit-Konsolen wie Sony Playstation, Sega Saturn, 3DO und Ultra 64. In einem Artikel wurden zwar Vergleiche zwischen den Konsolen und PC gezogen, besonders informativ war er aber nicht. Es kam einfach nicht so recht heraus, welches System nun das überlegene ist.

Mir ist klar, daß PC Player eine reine PC-Zeitschrift ist, aber ich halte diese Entwicklung doch für so interessant, daß sie einen ausführlichen Artikel wert sein sollte, gerade im Hinblick auf die neuen 3D-Beschleunigerkarten und den starken Trend hin zum Pentium. Harte Zahlen wären gut, aber auch die Berücksichtigung der Spezialprozessoren der Konsolen (kann dieser Vorteil von einem schnellen PC-Prozessor wieder wettgemacht werden?).

(Claudius Möller, per E-Mail)

Die nächste Generation der Videospiel-Systeme hat auf jeden Fall einen Nachteil: Von der riesigen Auswahl an Software, wie es Sie nun mal für den PC gibt, kann jede neue Hardware-Plattform nur träumen. Und für gewisse Spielegenres wie Strategie oder Simulationen ist ein schneller PC mit SVGA, Tastatur und Maus einfach ideal. Aber Du hast nicht unrecht; so eine Playstation, ein Saturn oder ein 3DO mit Spezialchips, anschlußfertig an den großen Wohnzimmer-Fernseher... klingt verführerisch. Und vor allem: keine CONFIG.SYS, kein Soundkarten-Ärger. Wie groß ist denn bei den anderen Lesern das Interesse an einem größerem Artikel, in dem der PC mit diesen neuen Spiele-Spezialisten verglichen wird?

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift: DMV Verlag Redaktion PC Player Gruber Str. 46 a 85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Guten Flug

Jetzt muß ich mich auch mal zu Wort melden. Eure Kommentare zu »Flight Unlimited« habe mich doch gereizt. Als alter Computerist (34) kommt mir das doch irgendwie sehr vertraut vor. So ähnlich lauteten nämlich schon die Kommentare, als der erste »Flight Simulator« rauskam. Da hieß es nämlich auch »Wow, geil!« oder »Gähn, langweilig, ist ja nix zum Ballern«.

Wenn man nach der Zahl der verkauften FS-Programme und Versionen geht, dann dürfte dieses Programm inzwischen wohl der längste Dauerbrenner in der Geschichte der Computerspiele sein. Es gibt nun mal einen Haufen Leute, die einfach mal so fliegen wollen, ohne gleich ein Gemetzel unter der ansässigen Bevölkerung zu veranstalten. Und dazu sind sowohl der FS, wie auch Flight Unlimited bestens geeignet, wobei jedes Programm wohl seine spezifischen Schwerpunkte hat. Insofern ist der Streit eigentlich überflüssig ist; wer ernsthaft fliegen möchte, kommt an beiden nicht vorbei.

Ach, noch was zum Thema 3D-Objekte bei Flight Unlimited: Das dürfte wohl das Programm mit den meisten 3D-Objekten überhaupt sein, oder als was soll ich denn die ganze Landschaft bezeichnen?

(Jörg Frick, per E-Mail)

Die Landschaft zählt nicht; unsere Mäkelei bezog sich auf 3D-Objekte, mit denen man fliegerisch auch etwas anfangen kann.

Um das Neumann'sche Prinzip (nach unseren einsamen FS-Verfechter Gregor Neumann) zu zitieren: »Bei Flight Simulator kann ich unter Brücken durchfliegen oder Hochhäuser umkreisen; bei Flight Unlimited nur auf den Boden knallen«.

IN DER MACHE

◆ **DUNGEON**

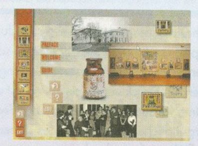
Auf das Rollenspiel **Dungeon Master 2** mußten wir fast ein Jahrzehnt warten. Doch schon kurz nach der Installation drohen bei dem guten Stück Sackgassen: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von Pappe. Wir präsentieren deshalb in der nächsten Ausgabe die offizielle Interplay-Komplettlösung mit den Originalkarten, frisch von den FTL-Programmierern.

◆ **FRUCHTZWERG**

In unserer Edutainment-Rubrik »PC Junior« besuchen wir unter anderem **Ronnie im Erdbeerland.** Kids ab 6 Jahren sollen hier spielerisch mit Farben und Formen experimentieren.

◆ **KUNSTSTÜCK**

Mit **A Passion for Art** liefert Corbis eine virtuelle Kunstsammlung auf CD-ROM ab. Vor allem für Liebhaber impressionistischer Pinselkunst ist der Rundgang durch die Galerie der Barnes-Stiftung interessant.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 10/95

Von der Billiglösung bis zum Protz-System: Welche Aktivboxen bringen guten Spiele-Sound?

▶ AKTIVPOSTEN

Sie können die teuerste Soundkarte und den schnellsten PC haben – mit mickrigen Winz-Lautsprechern bekommt jedes Spiel den gefürchteten Sprechanlagen-Sound. Da man selten die Stereo-Anlage in PC-Reichweite parkt, weicht der klangsüchtige Anwender gerne auf **Aktivboxen** aus. Ein buntes Lautsprecher-Potpourri wurde von empfindsamen Testerohren zur Anhörung geladen. Welche Zwergerl-Boxen den besten PC-Sound liefern, soll der Vergleich in der nächsten Ausgabe klären.

Das Strategiespiel von US-Newcomerfirma Logic Factory nähert sich der Vollendung – Test folgt!

▶ STRECKENPOSTEN

Electronic Arts hat's eilig. Die Fahrsimulation **Need for Speed** will den Spieler ans Steuer von acht schnuffigen Flitzern versetzen. Fahreigenschaften und Physik sollen wirklichkeitsgetreu ausfallen: Endlich läßt sich gefahrlos ausprobieren, was das so für ein Gefühl ist, wenn man mit einem Porsche ein »Tempo 30«-Schild abrasiert. Geruhsamer sollte die Weltraum-Eroberung beim neuen Strategie-Hoffnungsträger **Ascendancy** werden; Jörg Langer ist angesichts des nahenden Testmusters schon im »Wir warten aufs Christkind«-Modus. Und in der Abteilung »verdammt lang her« will sich Sierras **Phantasmagoria** in die Händlerregale schieben. Die Chancen stehen gut, daß die 7 CD-ROMs füllende Gruselei nächsten Monat getestet wird.

»The Need for Speed« ist nicht nur eine Strafzettel-Rechtfertigung, sondern der Name von EAs neuer Fahrsimulation

PC PLAYER 10/95 erscheint am 13. September

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Ich gestehe!

Eins müssen wir Gametek lassen: Nach der Auslieferung einer ersten Bug-verseuchten Version von »First Encounters« war man um Ehrlichkeit bemüht. Das Erscheinen der neuen, fehlerbereinigten »remastered version« wurde in der englischen Fachpresse mit einem offensiven Anzeigenmotiv verkündet. Und weil der Engländer mit »Bug« auch Insekten und Krabbelviecher im allgemein bezeichnet, war die Schlagzeile »Wir haben das Problem erledigt« bei dieser fetzigen Illustration naheliegend. Schade, daß die (nicht gerade wenigen) deutschen Käufer von First Encounters bislang nicht in den Genuß solcher Motive kamen. Da ist ja selbst Opel lauter, wenn mal wieder eine PKW-Serie in die Werkstatt rückbeordert wird...

BUGS FIRST ENCOUNTERED!

FRONTIER FIRST ENCOUNTERS

We've squashed the problem

Pressemitteilungs-Report

> Dieser einzigartige Reiseführer in die Welt der menschlichen Sexualität beruht auf einem speziell für dieses Produkt in Auftrag gegebenen einstündigen Film, der die körperlichen und emotionalen Aspekte des Liebesaktes in vollem Umfang erkundet.
>
> Telstar Electronic Studios Generaldirektor Mark Livingstone kommentierte: "Spaß am Sex is ein innovatives und sehr freizügiges Produkt, das Paaren wichtige Informationen zu bieten hat. Es setzt sich mit sexuellen Themen der Neunziger Jahre wie AIDS auseinander, befaßt sich aber natürlich auch offen mit den vergnüglicheren Aspekten des Liebesaktes!"

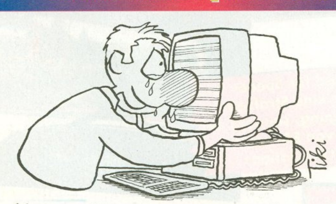
Schreiben Sie mal eine Pressemitteilung zum Aufklärungswerk »Spaß am Sex«, ohne dabei stilistisch ins Schlingern zu kommen! Das Zitieren unserer Lieblingspassagen des entsprechenden Druckwerks von Telstar ist deshalb mit relativ wenig Häme verbunden. Andererseits: Wer sich unbedingt »mit den vergnüglicheren Aspekten des Liebesaktes« befassen will, der muß da einfach durch.

SPRUCH DES MONATS

»Der Erfolg von Outpost ließ uns an das Strategiespiel-Genre glauben.«

(Sierra-Boß Ken Williams begründet, warum er die Strategie-Softwarefirma Impressions gekauft hat. Der Mann kennt anscheinend nur zufriedene Outpost-Kunden)

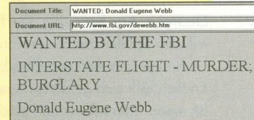
tikis MS-SpielDOSe



Neu von TIMEX: Heuschnupfentherapie ohne zusätzliche Hardware. Einfach Nase an den Bildschirm halten, und ein Flimmerraster überträgt hochwirksame Anti-Schnupf-Viren zu Ihnen.

SITE-SEEING: DABEI BEIM FBI

Armes Deutschland: Während hier die Verbrecherhatz mit langweiligen Postern auf Postamt-Pinwände oder mit ZDF-Fossil Ede Zimmerman betrieben wird, ist die amerikanische Regierung wesentlich moderner.
In unserer neuen Reihe mit bemerkenswerten Online-Sites sind wir im Internet fündig geworden. Unter »http://www.fbi.gov« präsentiert die Bundespolizei FBI ihre aktuelle Top-10-Verbrecherliste. Die Aufzählung der Missetaten sorgt für wohliges Schauern; mit Paßbild und Hobby-Aufzählung (»gibt große Trinkgelder, liebt Hunde«) werden dem Net-Surfer die Superschurken nahegebracht.







Description

Date of Birth: July 14, 1931
Place of Birth: Oklahoma City, Oklahoma
Height: 5' 9"
Weight: 165 lbs
Build: Medium
Hair: Gray-brown
Eyes: Brown
Complexion: Medium
Sex: Male
Race: White
Nationality: American

DA KOMMT WAS AUF SIE ZU!

... Software-Power pro CD jeweils

49,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung



Gesucht - und gefunden! Adress- und Telefonauskunft Deutschland. Bundesweit - alles auf nur 1(!) CD-ROM! Über 30 Millionen Telefoneinträge. Hervorragende Suchfunktionen mit tollen, individuellen Möglichkeiten. Hier finden Sie (fast) jeden. Natürlich auch als Netzwerkversion erhältlich. Der Hit?

D-Atlas

WEGSTRECKENPLANUNG

Mit D-Atlas kommen Sie sicher und schnell an! Die ideale Routenplanung für Windows, mit 18.000 Orten in Deutschland und über 90 Großraum-Umgebungskarten, bringt Sie einfach ans Ziel. Dazu gibt es die Europakarte, sowie Weltkarte und - eine aktuelle Polenkarte mit 58 Stadtplänen.



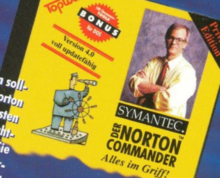
Die Datenbank mit Zukunft! 100% dBase und 100% für Windows! Mit dBase hat die Zukunft bereits begonnen, sowohl für den Endbenutzer als auch für den Entwickler. dBase für Windows vereinigt alle Elemente einer Windows-Datenbank der nächsten Generation: Einfache Bedienung, objektorientierte Programmierung, Client-Server-Anbindung.



Holen Sie sich Ihr eigenes Hollywood auf den Bildschirm. Film - Trick - Trickfilm - Filmtrick! Erwecken Sie Ihre Zeichnungen und Collagen zum Leben mit Take One, dem speziellen Programm für Animationen und Zeichentrick. Lassen Sie die Puppen tanzen!



Endlich auch für den "privaten" Anwender: F&A - die Datenbank für Windows, die man schon kennt! Einfach, komfortabel, leistungsstark und - intelligent! Mit hervorragender Textverarbeitung für Windows. Serienbriefe, Reports und Etiketten - fast auf Knopfdruck.



Alles im Griff!? Wenn nicht, dann sollten Sie etwas dafür tun! Der Norton Commander ist eine der populärsten DOS-Oberflächen: Schnell, übersichtlich und leistungsstark! Werden Sie auch mit schwierigen Situationen fertig und - machen Sie es nie mehr ohne!

TopWare

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.

TopWare PD-Service GmbH • 0 3,2 • 68161 Mannheim • 0621-1267330